XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2012. OKT. III. évf. 9. szám

799 Ft

ISSN 2061-8808

26. szám




HU.PLAYSTATION.COM
MÁSOK MEGÁLLNAK. ÉN TOVÁBB VERSENYZEM.
Kezdd el a játékot PS3-on és fejezd be bárhol a PlayStation®Vita Cross-Save funkciójának köszönhetően.
JÁTÉKBAN A VILÁG.
PSVITA
PlayStation®Vita
SONY
make.believe

Pixelszagra gyűl a gamer vad

Mint azt már az előző számunk előszavában is említettem, vége a semmitmondó hónapoknak, az érdektelenségbe szürkülő megjelenési listáknak. Ahogy az idő kezd egyre borultabbá és hűvösebbé válni, úgy csap fel az augusztusi és szeptemberi szikrából táplálkozó láng, amely videojátékokért rajongó szívünket megmelengeti az őszi vacogásban.
Resident Evil 6, Dishonored, X-COM, FIFA 13, PES 2013, Forza Horizon – hogy csak a legnagyobbakat említsem: és ez még csak a kezdet, a java a következő egy-másfél hónapban jön, amikor olyan címek érkeznek, mint a Call of Duty, a Medal of Honor, a Halo, az Assassin's Creed, vagy éppen a Far Cry. Sőt még decemberi számunkra is tartogatunk egy igazi nagy meglepetést. Van mivel játszani, ami belelkesítheti a legbefásultabb gamereket is, azokról nem beszélve, akik eleve lassú tűzön égnek már a várakozás hevében: „végre, végre, idevelükazonnal".
A hirtelen fellendülés úgy tűnik, hogy íróinkra is komoly hatással volt, hiszen csak kapkodtam a fejem, úgy érkeztek be a jobbnál jobb cikkek. De komolyan. Minőség terén mindenki túlszárnyalta még önmagát is, mintha minden egyes szerzőnk „a hónap legjobb dolgozója" címért küzdött volna. Duke tesztje (RE6) volt az első, amit rendkívül elégedetten olvastam végig… „Így kell ezt barátom, most megmutattad, milyen egy profi, jól megfogalmazott teszt." – aztán jött a többi. Foxhound Skylanders-ös írásától úgy megjött a programhoz a kedvem, hogy alig bírtam türtőztetni magam, szinte egy hajszálon múlott, hogy nem rohantam egyből a boltokba a Starter Pack megvásárlásának céljából. Nem vagyok focirajongó, de Hpeti összehasonlító munkája is felkeltette az érdeklődésem a két nagyágyúval kapcsolatban.
Tényleg mindenki olyat tett le az asztalra, amire méltán lehet büszke. Legalábbis szerintem, de a végső szó a tiétek – és mint olyan, arra kíváncsiak is vagyunk, avagy továbbra is gyertek nyugodtan a honlapunkra (keressétek íróinkkal és rovatainkkal kapcsolatos új topikjainkat) és facebookos oldalunkra, hogy elmondjátok a véleményeteket.
A dömping miatt pár rovatot most kihagytunk, ellenben a nyári bemutatkozása óta esedékes Comix ennek ellenére is állandó megjelenési lehetőséget kapott JediEco jóvoltából (Elvégre ti is szeretitek a képregényeket, nem igaz?), én pedig újabb kikívánkozó gondolataimnak köszönhetően visszavettem az Összeesküvés-elméletek rovatot, amit a továbbiakban is szeretnék információkkal és elmélkedésekkel megtömni, amitől nem titkoltan azt várom, hogy a már említett fórumokon kicsit el is beszélgessünk a témával kapcsolatban.
Sajnos RBaly (aki a kezdetek óta komolyan részt vett a magazinnal kapcsolatos munkálatokban) a továbbiakban egyéb teendői miatt nem tudja vállalni az írást, persze a sors útjai kifürkészhetetlenek, én mindenesetre ezen oldalon is sok sikert kívánok neki a továbbiakban.
Már majdnem elfelejtettem, de némi plusz adalék a magazin születésével kapcsolatban: az már nem újdonság, hogy az utolsó pillanatokban is sok változtatás történt, az viszont elég rossz hatással volt a bioritmusomra, amikor a kábé fél éve tervezett címlapunk és tesztünk köszönés nélkül tűnt el a lefolyóban a megjelenés előtt két héttel – ennek eredményeként új tárgyalásokkal sikerült lecsapni a Forzára, ami meglehetősen jó választás volt, plusz ennek köszönhetően egy rendhagyó előfizetési akcióval is tudunk szolgálni. Mikivel két nappal a lapzárta előtt Bécsbe is elutaztunk, hogy megtekintsük a Nintendo új üdvöskéjét, de ez már egy másik történet, aminek elolvasásához csak párat kell lapoznotok…
Tegyetek hát így, majd ha tetszik mindaz, amit oldalainkon láttok, a következő hónapban is tartsatok velünk – tartalom bőven lesz, ezt már most megígérhetem.

Böjtös Gábor





HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

06 Hírek

BEMUTATÓ

12 Game City, Bécs
Kipróbáltuk a Wii U-t

TESZTJEINK

20 Forza Horizon (X360)
26 One Piece: Pirate Warriors (PS3)
28 Borderlands 2 (PS3/X360)
30 Nike + Kinect Training (X360)
31 Angry Birds Trilogy (PS3/X360)
32 Dishonored (PS3/X360)
36 Dance Central 3 (X360)
38 Dead or Alive 5 (PS3/X360)



40 Rocksmith (PS3/X360)
42 Tales of Graces F (PS3)
44 FIFA 13 vs Pro Evolution Soccer 2013 (PS3/X360)
48 Resident Evil 6 (PS3/X360)
52 Skylanders: Giants (PS3/X360)
54 Just Dance 4 (PS3/X360)
56 NBA 2K13 (PS3/X360)





Vitatkoznál velünk?
Hozzá szólnál a véleményünkhöz?
MEGTEHETED! www.konzol.eu





58 Of Orcs and Men (PS3/X360)
60 XCOM: Enemy Unknown (PS3/X360)
62 Carrier Command: Gaea Mission (X360)
63 DanceStar Party Hits (PS3)
64 Fable: The Journey (X360)
66 WRC 3 – FIA World Rally Championship (PS3/X360)



67 Harry Potter For Kinect (X360)

ROVATAINK

08 Összeesküvés-elméletek
A gondolat szabadsága
10 Comix
A Superman-dosszié
68 Anime
Gyuricza Péterrel
70 Kibeszélő
Szasával
72 Digitális vércseppek
avagy a virtuális frász
73 Olvasói szemmel
Ti írtátok
74 SEN és XBLA alkotások
78 Művelődj
eszgével
80 Konzoltáció
a rovat, ami Rólatok szól



Azok a csodálatos nők és férfiak

Újabb hónap, újabb képanyag egy cosplay lánykáról: a billentyűzet előtt ülve mindöszszesen fél percig tanakodtam azon, ezúttal ki kerüljön erre az oldalra, hiszen adta magát a válasz.

A Resident Evil-sorozat ilyen-olyan módon már évtizedek óta riogatja a játékos társadalmat: szerencsére felüdülésként az olykor ördögien groteszk lények áradata mellett megcsodálhatjuk a franchise női karaktereinek bájait is. E havi „Azok a csodálatos nők és férfiak" mini-rovatunk sztárja a Resident Evil 6 megjelenése kapcsán a *yukicosplay.com* modellje, aki Jill Valentine-ként pózol a kamerának.

Az igazat megvallva Jill személyes kedvencem – bár a választott leányzót sem rugdosnám ki az ágyamból –, és szerintem Sienna Guillory is telitalálat volt anno a szerepre a Kaptár második részében: emlékeztek még arra a jelenetre, amikor épp a „munkaruháját" ölti magára az angol kisasszony? Jó snittekből lett összerakva az a néhány másodperc… az persze már más kérdés, hogy maga a karakter és jellemvonásai, meg úgy en bloc az egész filmsorozat messze elkerüli a Capcom üdvöskéjének színvonalát és világát.

Metal Gear Solid: Ground Zeroes a mobilokra!

A tablet perifériák és a cross-over platformok, valamint az egyéb – még talán be sem jelentett – finomságok mellett lassan már meg sem lepődünk azon, ha Hideo Kojima az új Metal Gear Solid kapcsán a mobiltelefonok csatasorba állításáról nyilatkozik.

Napjainkra a videojátékokról alkotott „ülök-a-nappalimban-és-játszom" típusú, több évtized munkájával felépített fantazmagóriát egyre inkább magába szívja a ködös múlt történelmét feldolgozó képzeletbeli lexikon üres pergamenje. Lassan, de biztosan már tényleg az életünk részévé válnak a fantáziából felépített történetek: ott rezegnek a zsebünkben a buszállomásnál, a munkahelyen vagy éppenséggel a mellékhelyiségben.

„Úgy gondolom, lassan délidőt üt a technológia órája és belépünk abba percbe, amikor mindennapi életünk – a kapcsolataink, a munkahelyi dolgaink, az egészségünk, a lelkiállapotunk – elfér majd egyetlen eszközben.
A videojátékokkal egyetemben." – mondta el Hideo Kojima nemrégiben.
Kojima kifejtette, hogy bázisgépekre mindig is szükségünk lesz, de készülnek – sőt már vannak is – olyan kiegészítők, amiknek hála egyszerűen elszakadnak a láncok, amelyek a nappalinkba zárnak minket.

„A Ground Zeroes is szolgáltatni fog meglepetéseket a téma kapcsán" – tájékoztatta a legenda az internetes olvasóit.

Megjegyzés:
Ez teljesen korrekt gondolatmenet. Már alig vártam, hogy a nagydolgomat végezve is elmormolhassak egy imát egy potionért, vagy egy narancssárga lootért a Borderlands 2-ben.



Wikipad – az ötszáz dodós megoldás



Lehet, hogy Hideo Kojima napjaink Nostredamus-a?
Az előbb még a mobiltelefonos jövőképéről értekeztünk, most pedig itt van ez: táblagép az élethez, valamint a játékra egyaránt.

A Wikipad belsejébe pillantva megleljük az 1.4 GHz-es Tegra 3 T30-as négymagos processzort, a 16 GB-os belső memóriát (amit microSD kártyákkal a csillagos égig bővíthetünk) és a videokártyát, amiről fogalmunk sincs, miféle-fajta lehet. A kütyü szívét a legújabb Android 4.1 dobogtatja, míg kiviteli perifériáját egy 10.1 colos érintőkijelző szolgáltatja, 1080p-s Full-HD felbontással.

Igen-igen, mindez technikai rizsa, de mire alkalmas leginkább a szerkezet?
Nos, ezt még egyelőre jótékony homály fedi, bár a PS3-Xbox360 kontroller ihlette gombok és karok azért sejtetik a videojátékos támogatást is – 499 dolláros áron.

Vajon megéri?
Meglátjuk, hogy mit hoz a következő hónap, annyit azonban megígérhetünk, hogy amint megkapjuk a hivatalos szoftvertámogatási listát, azt azon nyomban toljuk fel a konzol.eu-ra.

Left 4 Dead sikerek

Ennyi találgatás és jövőbenézés után jöjjön egy kis száraz statisztika, amely a Left 4 Dead rajongóinak szívét melengetheti meg.

A jelenlegi konzolgeneráció egyik legjobban sikerült új, kooperatív IP-jének két megjelent epizódjából lapzártáig tizenkétmillió-háromszázhuszonnégyezer-kétszázharminchat darab példány kelt el. Vagyis most már harminchét.
Jó, rendben, ennyire pontos számadattal még mi sem tudunk szolgálni – nem vagyunk statisztikai adatbázis… még –, de az biztos, hogy 12 millión felül teljesített a Left 4 Dead. A játék írója, Chet Faliszek szerint a franchise-nak nagyon jót tett az ötletes, ám mégsem túlerőltetett hype-kampány, bár ő maga sem tudott egyértelmű választ adni arra a kérdésre, hogy a játékosok miért szeretik ennyire a Valve zombis henteldéjét: a reklámhadjárat miatt, vagy pedig azért, mert egész egyszerűen élvezetes játékot raktak össze a fejlesztők.

Szerintetek mi lehet a titok nyitja?



Sosem akartuk a Halo Wars-t

Tony Goodman, az Ensemble Studios alapítója kiteregette a szennyest: az úriember szerint a Microsoft szorgalmazta a Halo franchise mellékágának fejlesztését és kiadását, míg ők sohasem akartak olyan stratégiai játékot készíteni, amely a Halo univerzumából merít.

„A tervezőasztalon még szó sem volt arról, hogy a Halo fogja szolgáltatni a Wars alaptézisét." – mondta el Tony Goodman, majd folytatta: „A Microsoft erőltette a spin-off fejlesztését, méghozzá azért, mert úgy gondolták Redmondban, hogy egy ekkora ágyú még akkor is jól fog elsülni, ha a konzolokon olyan nagyon ingoványos stratégiai műfajt követi."

Az igazság az, hogy most már mi sem nagyon értjük ezt a kitálalós dolgot, hiszen relatíve sikerként könyvelhettük el a Halo Wars-t. A rajongók imádták, ráadásul egy új perspektívából ismerhették meg a sorozat előzményeit, amiért nagyon hálásan, ropogós bankjegyekkel fizettek a pénztáraknál. Mindenestre úgy tűnik, ezek után valószínűleg nem készül a második epizód egyik titkos laborban sem.



Ezt kapod az Injustice: Gods Among Us Collector's Editionnel

Jó hír azoknak a rajongóknak, akik csípik a DC-s szuperhősöket és a polcra kipakolható cuccokat. Az Injustice: Gods Among Us gyűjtői kiadása a játék egyik fontosabb jelenetét ábrázoló szoborral érkezik.

Batman és Csodanő összecsapását örökíti meg a kézzel festett emlékmű: a szorult helyzetbe került Denevéremberre a marcona nő éppen Superman űrhajójával készül lecsapni.

A szobrocska 33 cm magas, stílusát tekintve pedig „neo-barokkgótromán"– vagy valami nagyon hasonló (ezekben a művészeti útvesztőkben könnyű manapság eltévedni).

A Collector's Edition tartalma a fent említett emléktárgyon (és természetesen a játékon) túl letölthető anime, in-game kosztüm és az elengedhetetlen artwork könyvecske – mindez pedig fémdobozban érkezik a boltok polcaira, százdolláros árcédulával. Megjelenés 2013 áprilisa, PlayStation 3, Xbox360 és Nintendo Wii U verziókban, bár utóbbi nem kap a gyűjtőknek szánt kiadásból.



Bezár a képregényes bazár



Bár kishazánkban nem hiszem, hogy nagy keletje lett volna a PSP-s képregényletöltő szolgáltatásnak, de a tengerentúlon biztosan nagy kiesés a Comic Store bezárása.

A Sony nemrégiben sajtóközleményben hozta nyilvánosságra, hogy a PSP Comic Store október 30-án leállítja az online megvásárolható képregények disztribúcióját, azonban január közepéig még biztosan olvasgathatjuk majd a Sony előző generációs marokmasináján a megvett füzeteket. Viszont azzal kapcsolatban az érintettek egyelőre még nem nyilatkoztak, hogy a szolgáltatást átmenekítenék-e újabb kézikonzoljukra, a PS Vita-ra. Logikus lépés lenne, ráadásul az érintős OLED kijelző szinte kiált a képregényekért.
Főleg az amerikai PSP tulajokat érintheti kellemetlenül a Sony lépése, ugyanis arrafelé az online vásárlás és a képregényes biznisz is – Marvel és DC színekben egyaránt – új virágkorát éli.

Dzsek

A gondolat szabadsága







Nagyjából fél éve már, hogy utoljára írtam ezen rovat hasábjain, amikor is úgy éreztem, minden gondolatomat és aggályomat papírra vetettem az uralkodó elittel, a szálakat a háttérből mozgató árnyékhatalmakkal, valamint a titkos társaságokkal – illetve mindezen csoportosulások terveivel kapcsolatban. Az azóta eltelt hónapok alatt rengeteg dolog történt: tudományos szempontok alapján is felvázolták nektek, milyen összekapcsolódások vannak a nagyobb cégek között, a híres Illuminati kártyajáték is bemutatásra került, plusz elkalandoztunk kicsit a babonák földjére is (egyetlen Jedi mesterünknek hiába mondom mindig, hogy használjon kevesebb tudatmódosítót, nem hallgat rám).

Persze ez csak a jéghegy csúcsa, elvégre aki foglalkozik a témával, az nyáron csak kapkodhatta a fejét, annyi információ zúdult rá. A legfontosabbnak az Olimpia tűnt, amely végül problémamentesen zajlott le (tegyük hozzá: eközben sikerült ugyanilyen zökkenőmentesen bekamerázni a várost), pedig előtte és alatta folyamatosan mentek a fejtegetések, hogy vajon mi fog majd történni a nevezetes eseményen. Szerencsére bomba sem robbant, halálos vírust sem engedtek el a közönség sorai között, az más kérdés persze, hogy a kezdő és leginkább a záró előadás alatt megjelenő szimbólumok egy részébe nyugodt szívvel bele lehetne kötni. A londoni nagy durranás mellett azért egyebekkel is foglalkoztak a konteós oldalak és blogok: földönkívüliek minden mennyiségben (a közénk beépült reptíliánok, meg a szürkék, meg a fene tudja, még kik, akik ádáz csatájukat vívják a rabszolgaságunkért – nem egy helyen olvastam, hogy Ridley Scott Alien-előzménye is tulajdonképpen az emberiség és a földi élet eredettörténete); chemtrails; okkultizmus a mindennapi életünkben, a szórakoztatóiparban és a reklámokban – avagy nem unatkozhattak a konspirációs elméletek kedvelői.

Ezúttal azonban nem tényekkel és teóriákkal szeretnék foglalkozni, elvégre ezeknek bárki utánanézhet, akit megmozgattak a 20-21. számban írt kis összegzéseim. Helyette inkább társalognék egy kicsit, kifejteném az álláspontomat, majd érdekelne az is, ti mit gondoltok (levélben, a konzol.eu megfelelő fórumos topikjában), a rovat pedig mehetne tovább ebben a formában, kivétel akkor, ha valami fontos esemény történik.

Elvégre az több történelmi tény és modern bizonyítás során is egyértelművé vált, hogy vannak árnyékhatalmak. Nevezhetjük ezeket titkos társaságoknak, mindent a kezükben tartó elitnek, fikcióként szóba jöhet a Babilon óta jelenlévő eszmeiség mögé rejtőző okkult összefogás is – a lényeg, hogy van valami, amibe nem kapunk betekintést, csak a néha kikerülő és kikövetkeztetett félinformációkból gazdálkodva „nyomozhatunk” az igazság után.

Persze ez a legborzalmasabb, hiszen látjuk a jeleket, olvassuk az évszázadokkal ezelőtti figyelmeztetéseket, amik azóta részben valósággá váltak, valamint tisztában vagyunk korunk nagy problémáival, de tényleges válaszokat nem kapunk.

Ott vannak az ismeretlen tartalmú tartályokkal teli repülőgépek, amik részleges információk alapján mérgező anyagokat szállítanak – a nagy tömegeket a szabadba szólító nyári ünnepnapokon és hétvégéken a legforgalmasabb helyszínek felett tucatjával kerültek a kék égboltra az egymást keresztező csíkok (chemtrails), amelyek teljesen más tulajdonsággal bírnak, mint kondenz jellegű társaik.

Az egészségügy továbbra is romokban (személyes tapasztalat: ha egy kort megéltél, utána már éppen csak azt nem mondják, hogy ennyi volt, épp elég – persze nem rólam van szó), a rendőrség sok esetben tehetetlen (aztán egy szép napon fogják magukat, és civilben lövik le azokat, akik megkeserítik az életüket, és akik ellen felsőbb utasításra hivatalosan *nem léphetnek fel*), a szórakoztató média butítása és félrevezető mivolta pedig oldalakon át téma lehetne. De nem lesz az. Szorítkozzunk arra, amink biztosan van. Az összefonódó cégekre, az összekapcsolódó nevekre, a mindenhol jelen lévő szimbólumokra és megnyilatkozásokra, valamint arra, hogy egy bizonyos rétegnek engedelmes rabszolgákra van szüksége, aminek érdekében egy totalitáriánus diktatúrától sem riadnak vissza a New World Order képében (főleg, hogy az EU is az utolsókat rúgja). Kicsit felejtsük el az okkultista felhangokat és kapcsolódásokat, a jövendöléseket, a népességcsökkentő tettekre utaló információkat, a III. világháború felé sodró lépéseket, és minden egyebet, amire semmi egyértelmű bizonyíték nincs.

Tehát. Van egy bábos csoportosulás, amelyik rendkívül jó érzékkel felépített egy hierarchikus rendszert a demokrácia címén, melyben az éppen csak a megélhetéshez szükséges anyagiakat (esetleg egy kicsivel többet) megszerzed a kitartó munkáddal, miközben ilyen-olyan címen minden egyebet elvesznek tőled, hogy túl jól azért ne élj.

Természetesen mialatt azért küzdesz, hogy meglegyen az új tévé, amin mehetnek majd az elménkre formatervezett sorozatok és celebműsorok, plusz ehessünk és ihassunk a mesterséges anyagokból előállított méregadalékokból (közben persze esélyt sem kaphatnak a házilag, természetes úton előállított élelmiszerek), és néha némi társas szórakozásra is jusson idő, amikor szintén nem az agyadat használod, hanem inkább az ösztöneid irányítanak – szóval miközben mindezen fontos dolgokért megküzdesz (és ez csak kemény munkával érhető el, netán még másodállást is kell vállalnod), sem erőd, sem időd nem marad egyéb tevékenységekre.

Tevékenység 1.: Elgondolkodni azon, hogyan működik a rendszer, kinek és milyen érdekében áll az egész.

Tevékenység 2.: Tenni mindezek ellen bármit is, legyen szó békés vagy éppen erőszakos megoldásról.







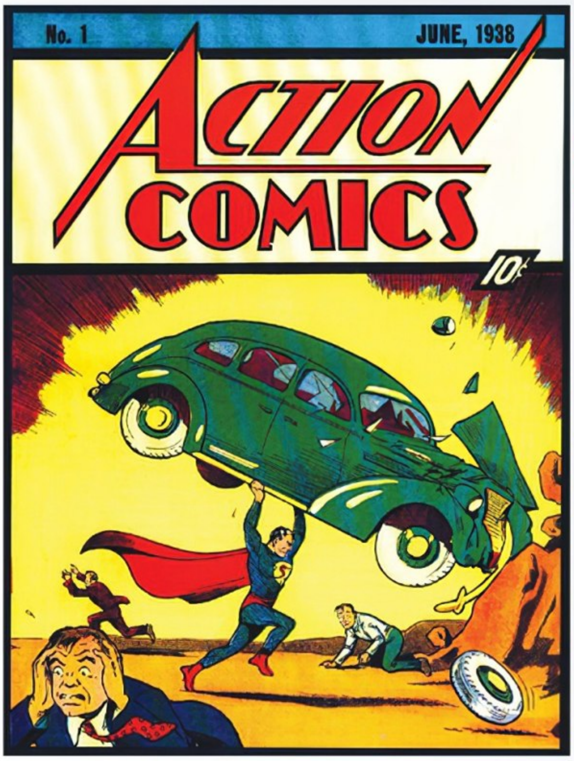
Nem, sem időd, sem erőd, feküdj inkább a kanapéra, oszd meg a napi tevékenységed a facebookon, internetezz és tévézz sokat, egyél-******-******-aludjál.
Négy évente pedig menj el szavazni, hogy minden ugyanolyan, vagy rosszabb lehessen, miközben majd' minden kis párt összedől, megszűnik létezni.
Ki van ez találva, ne aggódj.

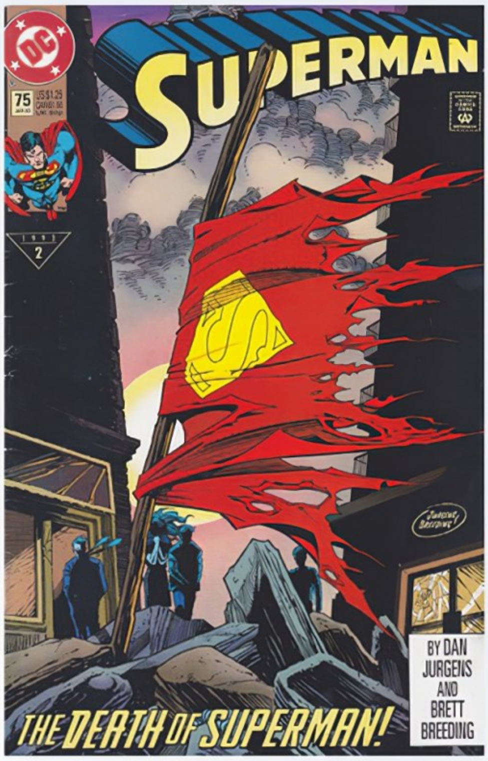
Akkor most tegyük fel, hogy valami történik. Az emberiség egy része elkezd öntudatára ébredni, miközben azok, akiknek lehetőségük van rá, és éreznek némi felelősséget embertársaikért, ilyen-olyan módon megpróbálják felnyitni azok szemét. Az egyedüli (még) szabad információáramlatban sorra kerülnek elő érdekességek, amelyek gondolkodásra buzdítják a kérdéseket bátran feltevőket, majd bár mindenki dolgozik tovább, mert arra szükség van: az elméletek elkezdenek terjedni, eljutva így egyre több emberhez.
Mondd, te mit tennél a hatalom helyében?
Két lehetőség is megfordult a fejemben.
Az egyik úgy indul, hogy az Olimpia alatt várt események valóban valósak voltak.
Mégis… mindenki arról beszél, hogy valami történni fog: valami olyan, amire fel kell készülni. Még ha hülyének is néznek minket ezek a bábosok, azt sejthetik, hogy ha végrehajtják tervüket, az egyre szélesebbé váló réteg, amelyik a témával foglalkozik, nem fogja annyiban hagyni a dolgot. Lefújnád az akciót, hogy valami újat találj ki? Naná.
De mindez kicsit valószerűtlen számomra. Azt mondják, ne becsüld le az ellenfeled. Márpedig egy olyan ellenfelet, amely egy ilyen régen, ilyen hihetetlen odafigyeléssel kiépített rendszert létrehozott, valóban nem szabad lebecsülni.
A második elméletem tehát a következő.
Itt vannak ezek a hangyák, akik lázadozni próbálnának, igyekeznek szabadulni a hurokból, amit módszeresen köréjük húztunk. Szeretik az összeesküvés-elméleteket, amik ránk is veszélyesek, hiszen megbolygathatják a remekül kiépített rendszerünket.
A népességnek úgy a negyedénél nem tudtuk nevetségessé tenni a szóba került vádakat, nem sikerült kiábrándítani őket, mert látják egy-két kártyánkat, valamint bíznak a változásban.
Szóval… szeretik az összeesküvés-elméleteket. Hmm. Ha cirkusz kell a népnek, hát legyen, adjunk nekik még többet.
Figyelj csak, Pistike! Az Olimpián nagy dobásra készülünk, add tovább! Ödönke, az UFO rokonok meglátogatnak majd minket, hogy jobbá tegyék az életünket, add tovább! Géza, ne játssz azzal a piramissal, nem neked való – viszont csinálhatnál valamit Anonymous néven a barátaiddal, aztán minden hónapban új dátumot megadva a nagy akcióra hergelheted a népet. Nem, ezt ne add tovább!
Az információ ezek után szétáramlik, a konteókra fogékonnyá váló emberek pedig várják az Olimpiát. Aztán nem történik semmi. Várják a földönkívülieket. De nem történik semmi. Nem baj, az Anonymous-ban még azért bízunk. Hopp, le is lőtték a jobboldali site-okat (a bankigazgatók titkos társasága a jobbos rétegben húzza meg magát). Úgy fél nap erejéig. De aztán nem történik semmi.
Mindezen folyamatoknak a következménye, hogy miközben Pistike, Ödönke és Gézácska önfeledten kacag a homokozóban, mások egyre elkeseredetten teszik a dolgukat. *Nem történt semmi. Most mi lesz? Minden megy a régiben, a számlát be kell fizetni.* Nem tartható örökké a szükségállapot, az emberek egy idő után kiábrándulnak a helyzetből, még levertebbek lesznek, tökéletes rabszolgákká válnak, akik csak azért teszik a dolgukat, hogy az egyre nehezedő helyzetben *élhessenek*, ami születésükkor kapott joguk.
Odafent meg lehet pezsgőt bontani, sikerült elintézni azt a kis hibát, amit az internetes információáramlás okozott – de azért közben mindent megteszünk azért, hogy azt is maximálisan korlátozzuk, elejét véve a hasonló botlásoknak a közeli jövőben.

Nem mondom, csípem én is az elszálltabb elméleteket, de azokra nincs bizonyíték, ez viszont így egészen logikus. A reptíliánokban és hasonlókban hívő konteósok (megmondom az őszintét, én nem tartozom közéjük) egyébként is azzal jönnek, hogy a bábosok közt lévő idegen lényeknek szükséges, hogy alacsony rezgésszámú érzelmi töltéseink legyenek (félelem, harag, elkeseredettség), mert így egyszerűbb uralkodni felettünk.
Ez akár igaz, akár nem, nem ártunk azzal senkinek és semminek, ha igyekszünk örülni minden jobb dolognak és eseménynek, ha nem mások kárán, de igyekszünk minél boldogabb életet élni, egymásra odafigyelve.
Szóval mosolyt fel, mert ha az nem is segít a nagy kérdésekben, ártani sem fog.
Szóval van rengeteg elmélet, meg jóslat. Állítólag 2012-ben nagy változás fog történni, amit részben a maják is beígértek. Az „állítólag" polcról sok mindent levehetnék még, de nem teszem. Pedig érdekes a zombiösztönöket és agressziót előhozó vírus gondolata (miközben mindenhol nyomatják az élőhalottakat és fertőzötteket, amik sikeresebbek mint valaha), ahogy a világvégéi is, nem utolsó sorban számomra különösen izgalmasnak tűnik a Higgs-bozon, avagy az „isteni részecske" felfedezése, ami további gondolatok születésére ad okot, amennyiben akár az okkult, akár a zombis vonalat nézzük.

De ezek ugye csak elméletek. Összeesküvés-elméletek, amelyeket alapból elvetünk, mert nem férnek bele az általunk elképzelt és belénk nevelt világképbe.
Ám ettől még gondolkodni szabad. Tedd fel a kérdést, ami foglalkoztat, majd próbáld megválaszolni.
Nézz körül a világban, és ne csak a kereskedelmi és állami adók remekül összeállított hírei által. Az sem baj, ha nem értesz majd egyet, sőt az sem baj, ha már most így teszel. Csak hozz érveket a vitánkra. És beszélgessünk. Levélben vagy fórumon, ezeken az oldalakon. Mert attól haladunk előre.
Vigyázzatok magatokra és egymásra.

Böjtös Gábor







A Superman-dosszié

Pókemberes cikkünk sikerén felbuzdulva innentől minden hónapban jelentkezünk valamilyen képregényes tematikájú összefoglalóval, karakterbemutatással. Nem is kellett sokáig törni a buksinkat, hogy ki legyen következő áldozatunk!
Az Acélember, avagy Kal-El, Krypton utolsó fia, Clark Kent, Lois Lane párja, Jonathan és Martha Kent nevelt fia, Lex Luthor ádáz ellensége, a Holnap Embere… na, ki vagy mi lehet ez? Egy madár? Egy repülő? Neeeem, ez Superman!!! Bár két oldal vajmi kevés ahhoz, hogy mindent leírjak Szupiról, de igyekszem majd tömöríteni a mondandóm és csak a fontosabb elemekre koncentrálni. Akkor lássuk, mit is illik tudni a DC legismertebb figurájáról!



Supermannel kapcsolatban elég nehéz infót gyűjteni, mivel a karakternek kezdetben nem igazán volt olyan folyamatos történetszála, mint mondjuk a Marveles hősöknek, aztán pedig annyiszor átgondolták, megreformálták Szupit, hogy igencsak el lehet veszni a részletekben. Születése 1932-re datálható, mikor is Jerry Siegel (amerikai író) és Joe Shuster (kanadai rajzoló) meg nem alkotta az Acélembert.
A két alkotónak nem volt egyszerű megjelentetni a figurájukat, több kiadó is elküldte őket a fenébe.

Kezdetben egy kopasz, telepatikus képességekkel megáldott világhódító bűnözőt alkottak meg, aki a *Science Fiction 3*-ik számában jelent meg először a *The Reign of the Superman* c. történetben. Majd a sikertelenség miatt később átformálták a karaktert, és inkább a heroikus vonal felé fordultak; egy olyan személyt találtak ki, akinek hatalmas ereje van, és aki az igazság érdekében harcol a zsarnokság ellen. Azokban az években leginkább a detektíves, cowboy-os és science fiction képregények voltak a népszerűek, úgyhogy mondhatjuk, hogy Supermannel műfajt teremtettek.
Az Acélember történetét 1938-ban vásárolta meg az akkor még Detective Comics néven futó DC Comics, és az *Action Comics* első számában debütált a piros köpenyes, kék testhezálló ruhát, mellkasán nagy S-betűt viselő hős.
A távoli világból érkező, új anyagból gyúrt amerikai igazságosztó hamar belopta magát az olvasók szívébe (füzete alig három szám után máris egymillió példányban jelent meg). Kezdetben például Superman nem tudott repülni, csak nagyon nagyot ugrani – úgy, mint Edgar Rice Burroghs népszerű figurája, John Carter.
Lois Lane karaktere már az *Action Comics*-ban megjelent, aki Supermanben rögtön párjára lelt. Szupi történeteiben felvette a harcot a kormányzati korrupció, a vallási intolerancia, a fiatalkori bűnözés, a piti tolvajok és maga a Ku Klux Klan ellen is, emiatt népszerűsége páratlanná vált az USA-ban.
1941-ben a Fleischer Studios (akik Popeye-jel váltak népszerűvé) rövid, animációs sorozatot készített Supermanből, ami tovább növelte az Acélember-hisztériát.
Amikor aztán Amerika belépett a második világháborúba, a képregények csordultig megteltek hazafias tartalommal, és ez Superman történeteire is igaz: segíti a hátországban a háborús erőfeszítéseket, konyhakert telepítésére, hadikötvény jegyzésére buzdít és egyszer még Hitlert és Sztálint is elkapta.
A világháború befejezése után Supermantől elpártoltak az olvasók, hiszen nem volt már szükség háborús buzdításra, sokáig nem is tudtak mit kezdeni a karakterrel.
Ezután jelent meg az első élőszereplős Supermanes film, majd a tévésorozat, amivel sikerült egy kicsit javítani Szupi népszerűségén. Az '50-es években elharapódzott az a teória, hogy a képregények káros tartalommal bírnak a fiatalok számára, így minden füzet cenzúrázva lett. Superman ekkoriban nagyon bugyuta történeteket kapott, pl. belépett a tűzoltósághoz, Lois Lane pedig azután nyomozott, hogy Clark Kent véletlenül nem azonos-e Supermannel. Az évtized végétől az írók eléggé szabadjára engedték a fantáziájukat, így megjelentek a szuperállatok, valamint Supergirl is. Sokan el is pártoltak a DC-s képregényektől, és inkább





a Marvel felé fordultak.
A hippimozgalom után az első Supermanes film visszahozta a lelkesedést a karakter iránt, a '80-as években pedig a törvényes rend őreként ábrázolták a képregényekben, aki összeütközésbe kerül Batmannel is.
1985-ben került kiadásra a DC *Crisis on Infinite Earths* című 12 részes sorozata, mely eltörölte a DC világából a „multiverzum" fogalmát. A DC kiadványai már egymásnak ellentmondó, zavaros eseményekkel voltak tele (több Superman, több Luthor, több Batman létezett egyszerre), így hogy áttekinthetőbbé tegyék mindezt és felzárkózzanak a Marvelhez, egybeolvasztották a világokat és innentől itt játszódtak a cselekmények (egészen a 2005-ös *Infinite Crisis*-ig, ami újra felforgatta a kontinuitást).
Alan Moore – akinek a zseniális Watchment is köszönhetjük – a *Whatever Happened to the Man of Tomorrow?* c. történetével modern elemekkel gazdagítja Superman karakterét, amivel egyben elő is készíti a John Byrne féle *The Man of Steel* című minisorozattal újraindított Superman-érát. Byrne rebootolta a Superman-mítoszt (anno az újságosoknál valószínűleg ezzel a Szupival találkoztál először te is), végre azt is megmagyarázták, hogy a Napból nyeri az erejét, és *The Adventures of Superman* címmel egészen 2006-ig repkedett ez a fajta Acélember. Viszont ezen idő alatt (1992-ben) egyszer meg is ölték őt.
A The Death of Superman egy meglehetősen blőd sztori. Jön egy megállíthatatlan szörnyeteg, Doomsday, és addig verekednek Szupival, hogy az kinyiffan. Semmit nem tudunk meg Dommsday kilétéről, motivációjáról, vagy arról, hogy mitől ilyen erős ez a csóka. Az egész haláleset egy jól időzített marketinges gépezet része volt, hiszen sok mindent már nem tudtak kezdeni az Acélemberrel, plusz tudták, hogy ha egyszer feltámasztják, az majd szintén nagy bevételt hoz – ugyanúgy, mint a halála.
Ezután a kiadó megpróbálkozott a Superman nélküli világ bemutatásával, ahol négy különböző „Superman" is feltűnt, akik totál más karakterek voltak, csak továbbvitték Szupi hagyatékát (volt egy kiborg, egy vasruhát és nagy kalapácsot viselő átlagember, egy tini klón, és még egy energia alapú földönkívüli Superman is). Végül a négy szál összefonódik, minek eredményeképpen az eredeti Superman is feltámad (egy regeneráló gép segítségével).
Innentől Superman kicsit megváltozik: ettől kezdve már hosszú hajjal repked (1996-ban, a Lois Lane-nel történő esküvője előtt vágatja le), ráadásul még erősebbé is vált.
Az 1996-os *Kingdom Come* c. minisorozat egy kisebb kitérő volt, ami a jövőben játszódott, de sötétebb tónusával újra kellő izgalmakat hozott a DC-s karakterek életébe, vagyis Supermanébe is. Ebben a jövősíkban a Földet ellepték az egykori szuperhősök és szupergonoszok utódjai, és harcuk többé nem a jó és gonosz harca, hanem pusztán céltalan unalomyűzés.
A Justice League megöregedett tagjai csak távolról figyelték az elkorcsosult világot (Superman is visszavonult és egyfajta kívülállónak érzi magát), majd egy nagy katasztrófa miatt a régi kor letűnt hősei visszatérnek és megmutatják a fiatalabb generációnak, hogy mitől hős egy hős.
A KC-t leszámítva szupergonoszok, szuperhős barátok jöttek-mentek Superman életében, de igazán eget rengető történésre egészen 2005-ig kellett várni, vagyis az *Infinite Crisis*-ig.
Egyes DC-s szereplők feleslegessé váltak; voltak olyanok, akiken változtatást kellett eszközölni, ráadásul párat a halálból is vissza akartak hozni, szóval erre adott jó alapot az IC. Például Csodanőt a fél világ gyűlöli, miután kitekeri egy védtelen ember nyakát, Batman pedig saját társaiban sem bízik, szóval valami nagyon nincs rendjén a világgal. Viszont páran (köztük Supermannel) elhatározzák, hogy visszahozzák a hősök szebb korát, legyen annak „bármi" is az ára. Sajnálatosan ez az ár hatalmas pusztítást és hullahegyeket követel a pokolba vezető úton, és ismét több világból érkeznek „egyazon" hősök (Superman csatája Supermannel, valamint Kal-L és Clark összecsapása nagyszerű).
Az IC után több író is belekontárkodott Szupi életébe, vagy újraértelmezte a karaktert, de helyhiány miatt most ugrunk egy picit (pedig még ki lehetne térni pl. a J. Michael Straczynski féle Supermanre is) és nézzük meg azt, hogy most hol tart a karakter.
2011-ben *The New 52* címmel (új korszakot hirdetve) teljesen újraindították a DC-s karaktereket. A történet szerint a világban kb. öt éve jelentek meg először a szuperhősök, ezért eredettörténetek és karakterek változtak meg, rengeteg régi sztori az új status quo szerint sosem történt meg (pl. Clark Kent és Lois Lane sosem házasodtak össze).
Supermannek is két új megjelenése van: egy farmeres, S-logóval ellátott pólós verziója és egy kryptoni harci páncélzatos, ami az eredeti kosztümére hajaz. Jelenleg például megadták azt, amire sok-sok Superman-rajongó évek óta vágyott, és Szupit összeboronálták Wonder Womannel, ami állítólag nem egy kósza futóromanc lesz. Emellett megy még egy másik Supermanes sztori is: 2011-ben újraindították az *Action Comics*-ot, amiben öt évvel az új 52-es cselekmény előtt fut a történet, ami jelenleg elég sok fejetlenséget szül.
Supermannel egyébként az a bajom, hogy mindig is egy lehetetlen karakternek tartottam: túl tökéletes. Szupit ezért is értelmezték át már nem egyszer, de az írók sajnos mindig elérkeznek oda, hogy már nem tudnak vele mit kezdeni, és ekkor jön egy reboot.
Amúgy a magyar olvasók számára Superman (ahogy Amerika Kapitány is) egy nem túlságosan értelmezhető karakter, ezért nálunk annyira nem is népszerű. De az új film (amit már bejelentettek *Man of Steel* címen – mélyebb eredettörténettel és realisztikusabb ábrázolással) talán majd változtat mindezen!

JediEco

Források: Secret Origin – The Story of DC Comics (HBO), kepregeny.net, konyves.blog.hu, wikipedia.org







Game City, Bécs
Kipróbáltuk a Wii U-t

Október 12-én, pénteken jött el a nagy nap, amire Veres Mikivel már szeptember közepe óta vártunk: a Nintendo hazai képviselete egészen Bécsig utaztatott a Wii U élő prezentációjának apropójából, amire a Game City rendezvényen került sor.
Bár szerettem volna nagy sztorikat mesélni, magamban pedig már fel is építettem egy-két történetet (olyan alapokkal, mint az, amikor a repülőgépünk zuhanni kezd, Mikivel pedig kéz a kézben ugrunk ki, hogy aztán a zuhanás közben közölje a kedves kolléga: „az ejtőernyőt elfelejtettem"; vagy az, amikor a buszon ülve egy tömeges baleset részévé válok, majd álmomból ébredve újra átélem az ahhoz vezető eseményeket, ám a társaságot hiába próbálom rávenni a menekülésre, mert a többség a már előre látottak alapján veszti el az életét), semmi rendkívüli nem történt. A budaörsi Holiday Innben volt a korareggeli találkozó, ahol lepacsiztunk a volt 576-os kollégákkal, meg az online sajtó jól ismert képviselőivel, majd némi péksütemény befalása után egy rendkívül kényelmes buszban indultunk meg a show irányába.

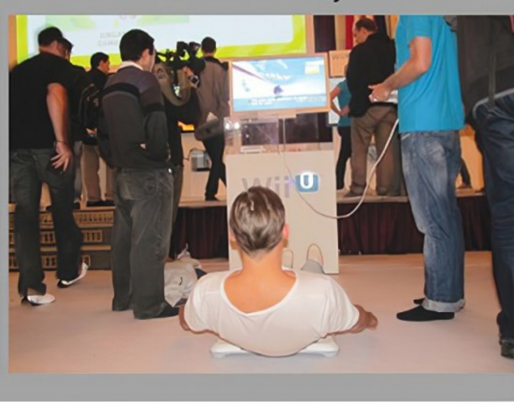
Bécsben aztán ért némi meglepetés, hiszen a rendezvény abszolút nyitott volt, bárki bemehetett, ráadásul nem csak a Nintendo, de minden nagyobb kiadó és gyártó képviseltette magát (pl. mindenhol Zsákfiúba öltözött emberkékkel találkoztunk, akik a hatalmas épület lépcsőin a maskarának köszönhetően úgy mozogtak, mint Armstrong a Holdra szálláskor), ami persze nem baj, mert így az ottlétünk alatt nem csak a célplatform játékait tudtuk megtekinteni, ami egy igazi gamernek azért komoly élményszámba megy.
Mikivel először a Nintendo részlegét jártuk körbe, ahol mindent kis is próbáltunk, majd a maradék szabadidőnkben mindenfelé elcsatangoltunk, miközben ő folyton a jelenlévő lánykákról duruzsolt a fülembe (tény és való, rengeteg gamer girl jelent meg a helyszínen, ráadásul nem is akármilyen felhozatallal), majd először egy csinos PS Vitás hostess-t kapott el egy fotó erejéig, utána pedig négy szöszi látogatót ragadott el valahogy, akikkel jó egy órára el is tűnt. Gondolom, valami J-RPG tesztelésén ügyködtek, de én nem értek a lovakhoz, így kicsit egyedül maradva a Halo 4 multijával töltöttem el vagy egy fél órát (második helyezettként öregbítettem országunk hírnevét), majd a 18+ részlegben az Assassin's Creed 3 hajós csatáin ámuldoztam újra (fergeteges, kötelező vétel lesz), illetve egy eldugott kis teremben a DMC-t és a Lost Planet 3-at próbáltam ki. Előbbi nagyon bejövős, nem is értem a játékkal kapcsolatos morgolódást, míg utóbbi meg bőven nem az a három-négy pontos darab, aminek sokan azt a fejlesztők miatt akarják beállítani.
No de visszatérve a Wii U-ra. Volt Nintendo Land, meg New Super Mario Bros.U, Pikmin 3, Sonic & All-Stars Racing: Transformed (kábé 3 fps képfrissítéssel – a szervezők rám is szóltak a fotózásnál, hogy maximum a tablet képernyőjét kaphatom le: gondolom, féltek attól, hogy a ricegő és szaggató anyag kikerül a netre), Rayman, Wii Fit U, na meg persze Zombi U, ami a legjobban érdekelt a felhozatalból. Utóbbi kapcsán még zombinak maszkírozott lánykák is riogatták a közönséget, ami külön poén volt, én legalábbis jót derültem rajtuk, de ahogy elnéztem, mások is vigyorogva fotózgatták a tántorgó kis csapatot. Egy rakás cím nem került elő (Batman, Lego City, Ninja Gaiden, Luigi's Mansion, Transformers Prime stb.), amit nagyon sajnáltam, ellenben legalább volt idő mindenre, kényelmesen elbohóckodhattunk a kiállított anyagokkal.
A Pikmin aranyos és jópofa, a Land engem teljesen hidegen hagyott, a Rayman zseniális, amúgy meg semmi olyat nem tapasztaltam, ami miatt év végén a boltba kéne szaladnom a gép megjelenésekor, ám az eddig megcélzott közönséget szerintem a Wii U simán meg fogja nyerni.
A tablet jól kezelhető, a programok nagyobb része döcögésmentesen futott, a kiállított gépek közül meg csak az egyik fagyott le úgy, hogy utána egy darabig el sem akart indulni, de ez még belefér, a bolti darabokkal már biztosan nem lesz gond.

Miután Miki előkerült, befaltunk egy bécsi hotdogot, ami fantasztikus volt, mert valami hatalmas, roppanós és sajttal töltött virslit nyomtak bele, majd teli gyomorral (négy euroért azért legyen is laktató) felvánszorogtunk a buszra és már indultunk is hazafelé.
A szervezés tökéletes volt, az úton is kaptunk némi elemózsiát, így mindkettőnk nevében mondhatom, hogy E. Timinek nagyon köszönjük a lehetőséget, ahogy azt is, hogy a kiállított játékokkal már ennyivel hamarabb is játszhattunk a megjelenéshez képest.

Böjtös Gábor







New Super Mario Bros. U

A New Super Mario Bros-széria annyira közkedveltté vált az utóbbi években, hogy meglepő is lenne, ha a Wii U nyitókínálatában nem szerepelne egy újabb epizód, amely a célplatform megjelölését tartalmazza a címében.
Természetesen mindez nem véletlen, hiszen a NSMB egy rendkívül élvezetes, aranyos ügyességi platform anyag, amely ráadásul a többjátékos funkciókat is előnyben részesíti – ennek is köszönhető, hogy a bécsi eseményen egy négyjátékos mód volt kipróbálható a középpontba helyezett gépen.

Miután a maximális résztvevőszámot elértük és beindult a móka, először vissza kellett rázódnom a klasszikus játékstílusba (úgy tűnt, nem éppen a legkönnyebb pályát lőtték be nekünk), de ezt követően már minden ment rendesen, már ha az rendesnek mondható, amikor félpercenként szakadékba esünk vagy virágok zabálnak fel.
Persze mindez az én hibám, már csak azért is, mert sírva nevettem, ahogy a kollégák a fejemen pattogtak, aminek köszönhetően kis csillagok keringtek a kobakom felett, vagy éppen történt ez fordítva, mindkét változattal mosolyt csalva az arcomra.
Ami egyértelmű volt a látottak és kipróbáltak alapján, az az, hogy a NSMB komoly összhangot igényel. Egy-egy összeérés a kicentizendő ugrások közben máris halálos lehet, ráadásul forgó platformok is nehezítik az előrehaladást, amiknél pláne elég egyszerű a többieket leszorítani a biztonságot nyújtó talajról, ezzel nyugovóra szenderítve akár a teljes társaságot is.

Az irányítás abszolút a klasszikus hagyományokat idézi, könnyen kézre áll a nunchukkal történő ugrálás és szaladgálás, az extra erőket nyújtó powerupok felvétele pedig mesésen egyszerű, hiszen ha valaki kiüti az egyik speckót rejtő tömböt, akkor abból négy darab cucc is kiesik, így adva esélyt az azonos számú kalandornak a felvételre.

A program erejét tehát a Wii és a Wii U egyik fő húzóereje, a közösségi élmény adja, ami a bulikba eleve ideális, de biztos vagyok benne, hogy a Bros. U egyedül játszva is fergeteges lesz. Apró adalék a leírtakhoz: a játékot először Veres Miki próbálta ki, akitől úgy kellett kikönyörögnöm az irányítót, hogy én is tesztelgethessem az anyagot – ez vélhetőleg mindent elmond az élvezeti faktorról, ami mint már mondottam, meglehetősen magas.

Böjtös Gábor









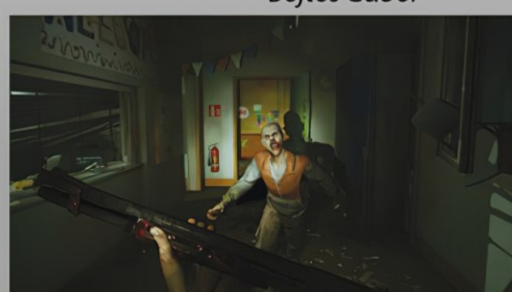
ZombiU

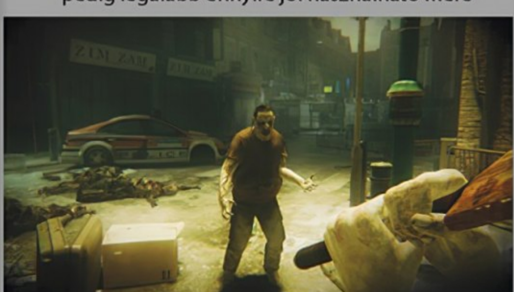
Kicsit nehezen találtam meg a kis szobát, amelynél a belépéshez a koromat igazoló karszalag is szükséges volt – nem véletlenül, hiszen odabent a Zombi U pörgött két gépen is. Szerencsére mások sem juthattak el idáig egykönnyen: alig voltak a teremben, így elég hamar sikerült megragadnom a tabletet, ami a játék irányításához kellett.

Bezony, a Zombi U-t a nem annyira kicsi kijelzővel ellátott univerzális kontrollerrel irányíthatod, ami alap esetben csak a térképet és az aktuális helyzetedet mutatja, míg bizonyos helyzetekben (pl. cuccok elvétele) rákényszerülsz, hogy tekinteted arra szegezd a tévé képernyőjéről, amely megmozdulásból egy-egy zombi közvetlen közelről felharsanó hörgése billenthet ki akár néhány másodperc múlva is.
A tablet amúgy meglepően könnyű, emellett pedig legalább ennyire jól használható méreteinek ellenére is, a Zombi U pedig úgy tűnik, egy korrekt kezdőlökés a Nintendo családbarát üzletpolitikájának végéhez.
A játék ugyanis véres, méghozzá nem is kicsit. A zombikból hatalmas darabokat lőhetsz le (pisztolyt és sörétes puskát próbáltam, azok közül az egyik az elém álló élőhalottnak a fél fejét letépte), a földre kerülő sétáló hullákat egy ütővel is kivégezheted (szintén a fej megsemmisítése a cél), szóval mindez nem a kisebbeknek szól. Ez egyébként a hangulaton is érezhető.
Jómagam a Backingham-palotában ténferegtem jobbra-balra, mire egy négy-öt tagú horda meg is hallotta a lépteimet, körém gyűltek, majd míg egyikükkel harcoltam, a többiek versenyszerűen űzték az irányomba hányást, ami hasonló, mint amit a Left 4 Deadben is tapasztalhattunk: a képernyő elhomályosodik, mi meg azt sem tudjuk, hol vagyunk, ezzel védtelenné válva támadóinkkal szemben.
Hibát nem nagyon észleltem, a grafika egészen részletesnek tűnt (sajnos a megjelenítő nem volt full extrás, így száz százalékosan nem tudtam kiélvezni a külcsínt), a hangulat a sötét szobában pedig eleve garantált volt. Mindezt megfejelve úgy öt-tíz perc játék után a zombinak maszkírozott hostess lánykák is bemasíroztak az ajtón, ami először kicsit érdekes reakciókat szült, de amikor a korábban már nagy vigyorogva fotózott szőke zombicica a közelembe került, én meg ismerősként lestem rá, ő is vette a lapot, majd némi hörgéssel egybekötve megejtett egy bájos kis mosolyt.

A Zombi U jó, sőt nagyon jó a próbaverziók alapján, így kifejezetten várom a Ubisoft termékét, ami számomra az elsődleges Wii U-s megjelenés a Rayman mellett.

Böjtös Gábor









PIKMIN 3

Nincs is jobb dolog annál, mint videojátékos bemutatókra járni. Főleg Bécsbe! Most aztán kóvályog a fejem a rengeteg élménytől. Csupán a császárváros szépségeiről oldalakat lehetne mesélni, de ami ott várt ránk október 12-én a Game City fantasztikusan szép épületében, még a város nevezetességeinél is lenyűgözőbb volt. Hisz ezen a napon mutatták be a nagyközönségnek a Nintendo új csodamasináját, a Wii U-t.

Némi bolyongás után a konzolos szekcióba érve hirtelen azt sem tudtam, hova forduljak – egyrészt a mosolygós, helyes osztrák csajok miatt, másrészt a HD-tévékre kötött Wii U-s játékok és persze maguk a mindenhova kihelyezett gépek nyűgöztek le. Meglepő volt, de a masina sokkal szebb élőben, mint az eddig látott képek bármelyikén, nekem határozottan tetszett. Elbájolva mászkáltam a tévék között és némi Mario Bros. után (Hatalmas élmény multiban!) a Pikmin 3 felé vettem az irányt, mivel akkor ott éppen nem volt senki.

Az új rész pillanatok alatt megfogott. Egy szimpatikus osztrák srác magyarázta, mit is kell csinálni, de erre igazából nem volt semmi szükség. Hamar belelendültem a játékba, amivel öt percet lehetett nyomni, plusz egy boss harcot. Az irányítás kellemes volt, az új kontroller nem kapott nagy szerepet, csupán a térképet lehetett rajta nézni. A játék megmaradt a klasszikus Pikmines, kicsit logikai, kicsit stratégiai, ám rendkívül bájos játékmenet, ahol az ügyességünkön és az eszünkön múlik minden.

A grafikai stílus ugyanolyan, mint korábban, az egyetlen jelentős változás, hogy a játék immár HD-ban feszít. A színek ezáltal élettel telibbek, a kontúrok élesek, mint a penge, a látvány pedig egyszerűen lenyűgöző.

A hatalmas féregszerű boss harc alatt sem lassulást, sem akadást nem tapasztaltam.

A játékról az a benyomásom alakult ki, hogy egy tipikus Pikmines anyag, ami mellé le kell ülni és minden percét ki kell élvezni. Ez a két pálya, amit kipróbáltam, arra volt elég, hogy megmutassa, a program tökéletesen folytatja a korábbi részek nemes hagyományait. Nagyon várom a megjelenését, mert egy igazi elmélyült szórakoztatást nyújtó anyagnak ígérkezik.

Veres Miki









Rayman Legends

A Pikmin 3 után a mellette helyet foglaló Rayman Legends felé vettem az irányt. Már messziről látszott, hogy ez a játék lesz a bemutató sztárja. Az egyik srác valamiért kiszállt, így az én kezemben landolt az új kijelzős irányító. A tablet kinézetéből és a méretéből nem néztem volna ki, hogy ennyire könnyű és kézre álló lesz a szerkezet. Egyáltalán nem volt nehéz vagy fárasztó tartani.

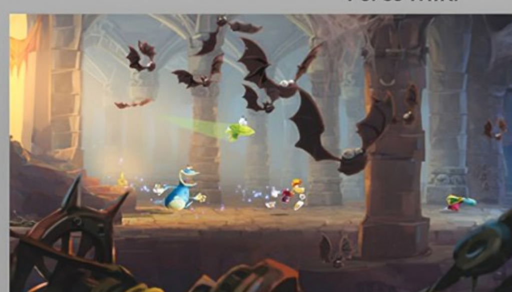
A játékot ketten játszottuk egy aranyosan mosolygós lánnyal, méghozzá az E3-as demókban látott pályákon. Egyszerűen fergeteges volt! Mikor megérkeztem a Wii U-s részlegre, már messziről kiszúrtam, hogy a RL szemkápráztatóan gyönyörű. A játék egy élő, mozgó rajzfilm hatását kelti – túlzás nélkül állíthatom, hogy aki szereti a 2D-s grafikát, annak egy megvalósult álommal egyenlő, talán még az előző résznél is szebb. Nem volt idő azonban sokáig gyönyörködni, mert a program tempója rendkívül pörgős. A játékmenet élménye pedig még a grafikát is túlszárnyalta. A csajszi irányította Raymant, míg én a tabletes kontrollerrel egyengettem az útját. Így egymásra voltunk utalva, mert a stylusszal és mozgásérzékelős irányítóval (a tabletben van ugye gyroscope) utakat kellett megnyitnom, és vigyáznom kellett, hogy társam nehogy meghaljon.

Mint a többi Wii U-s játéknál, itt is össze kell dolgozni, de mivel nagyon felpörgetett a játékmenet, így nincs idő gondolkodni. Menni kell előre töretlenül. A legjobban az a pálya tetszett, amit az E3-as bemutatón csak Platforming Hero-nak neveztek.

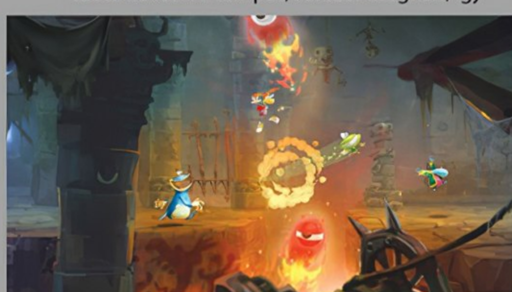
Amellett, hogy elképesztően szórakoztató volt együtt tolni (hangos sikoltozás, nevetés, mindez néhány másodperc játék után), a rockos, lazán zúzós zenéje elképesztő hangulatot teremtett. Szegény lány nem is tudta követni a tempót, sokszor meghalt, így volt alkalmam kicsit jobban tanulmányozni a pályát és az egész játékot. Hamar észrevettem, hogy néhány percnyi rutin megszerzése után már nem is kellett annyira figyelnem a tabletre, a tévére nézve kezelni tudtam a játékot. Ez már csak azért is király volt, mert így tovább gyönyörködhettem a grafikában.

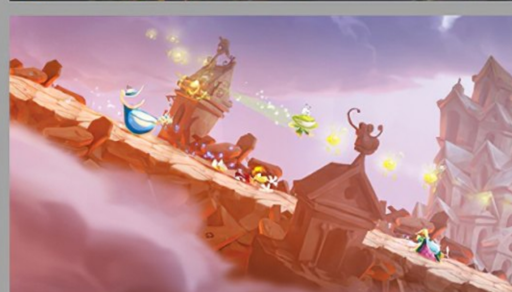
Ám a tesztelés még így is rövid volt, fájó szívvel köszöntem el partneremtől, meg a játéktól. Tovább sétálgatva azon gondolkodtam, hogy a Rayman Legends talán még a Mario Bros.-t is túlszárnyalja, ergo kihagyhatatlan 2D-s platformer lesz a jövőben.

Veres Miki









Nintendo Land

Az első találkozás a Nintendo Landdel nem sikerült jól. Egy fiatal szöszi, meg egy helyes barna csaj felügyelték a játékot, ami pont akkor fagyott le, amikor Gáborral odamentünk hozzá.
A barna csicsergő hangon ecsetelte, mit is kell majd csinálni, ha sikerül újra elindítani. Mivel a próbálkozások kudarcba fulladtak, ezért zavara jött és mondta, hogy talán próbálkozzunk később. Én mindenesetre elhallgattam volna még sokáig, de aztán körútra indultam. A Wii U után pihenésképpen betértem egy 18+-os Xbox 360-szekcióba, ahol az új Devil May Cry és Dead or Alive futott. Ámulva néztem a játékba belefeledkezett fiúkat és lányokat, mert nagyon jó volt a hangulat és a játékok is jól néztek ki.
Ezután visszatértem a Wii U-hoz és a NL-hez. Szerencsére most már szépen futott a program, ami a Nintendo legjobb címeit felhasználó játékgyűjtemény.
Ezekből három darabot tudtam kipróbálni, a Zelda Battle Questet, a Luigi's Mansiont és az Animal Crossingot.
Természetesen mindegyiket multiban.
Grafikában az anyag ugyan nem hasít, de rendkívül szórakoztató és remekül használja az új kontroller előnyeit. Először a Zeldás minijátékot próbáltam. A grafikai stílus egy HD-ba felhúzott, Zelda-dizájnnal felturbózott, a Wii Sports Resorts-ban látott kardozós játékra emlékeztetett. Viszont ezt hárman nyomtuk osztott képernyőn. Ketten karddal haladtunk és daraboltuk az ellenfeleket, egy harmadik személy pedig az új kontroller segítségével hátulról, nyíllal fedezett minket. A játék nagyfokú együttműködést igényel és roppant élvezetes. A Luigi's Mansionös játékot már egyenesen öten is lehetett játszani! Ez tetszett a legjobban.
Négy játékos a Wii Remote-tal kezelve próbált megtalálni egy szellemet, de úgy, hogy zseblámpával rá kellett világítani.
Az ötödik játékos a tablettel a szellemet irányította, és az volt a feladata, hogy elkapja a többieket. Ez volt aztán a legnagyobb móka! Először a szellemet irányító játékos simán nyerni tudott. Hamar rájöttünk, hogy az „egy mindenkiért, mindenki egyért" alapon nagyon precízen együtt kell mozogni és fedezni egymást, ha győzni akarunk.
A szellemet is kipróbáltam, ez talán még hangulatosabb volt: a bujkálás, a menekülés és persze a győzelem íze, amikor hátulról megleptem valakit. Az Animal Crossingra már kevesebb idő jutott, ezzel is öten küzdöttünk – úgy, hogy a tabletes játékosnak kellett elkapni a többieket. Nem volt könnyű, mert a két analóg karral egyszerre két figurát kell irányítani. A többiek eközben próbáltak megszökni. Király volt!
A Nintendo Land ezek alapján igazán remek játékgyűjteménynek ígérkezik, hisz már ezzel a három anyaggal nagyon jól szórakoztunk (amit a többiből láttam, az is tetszett), így a társasági összeröffenések központi bulijátéka lehet, mint anno a Wii Sports volt.

Veres Miki

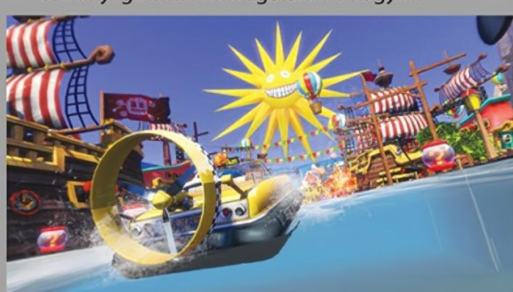




Sonic & All-Stars Racing Transformed

Az utolsó játék, amiről beszámolhatok nektek, első látásra csalódás volt. A Sonic & All-Stars Racing: Transformedről van szó, ami egy a Mario Karthoz hasonló versenyjáték.
Nem lett volna vele különösebb baj, ha nem 15 alatti fps-es képfrissítéssel futott volna. Remélem, ezen még a végső változatra valamit javítanak, mert ez így kiábrándító.
A pályák mondjuk érdekesnek és változatosnak tűntek.
A klasszikusnak számító autós részek mellett a vízen is versenybe lehetett szállni. Nekem a grafika stílusa is tetszett (teljesen Sonicos volt), csak a mozgás ne lett volna annyira gyatra. Jónak tűnik a karakteres felhozatal is: a híres Sonic-szériás hősökön kívül ismert Sega-sztárok is vendégszerepelnek – a Crazy Taxitól kezdve, a Golden Axe-on át, a Skies of Arcadiáig több játékból is. Mindez azonban első blikkre kevésnek tűnt. Nézegetve a játékot, inkább azt éreztem, hogy hiányzik valami.
Méghozzá egy igazán ütős Wii U-s Mario Kart. Biztosan lesz majd, de addig be kell érnünk a Sonic-kal, ami az első benyomások alapján sajnos csak zsenge utánzata lesz a Nintendo legendás sorozatának.
A programra egyébként is nehéz volt odafigyelni. Mellette futott a Wii Fit U és hatalmas buli alakult ki körülötte. Az emberek már-már extatikus állapotba kerültek és cipőjüket levéve nyomták a Balance Boardon.
Az egyik snowboardos játéknál egy tag ráfeküdt a BB-re és úgy tolta, a többiek meg szurkoltak neki. Hatalmas volt már csak nézni is. Ehhez képest a Sonic All-Stars Racingre alig voltak kíváncsiak az emberek, ami nem is csoda, hiszen a Wii U-n kívül az összes asztali és jelenlegi generációs hordozható konzolra is érkezik. A Sonic Racinget így hamar otthagytam és újra végignéztem a kiállított Wii U-s játékokat. Elégedett voltam!
A bemutatóról csak a Tekken Tag 2 Wii U-változatát hiányoltam, különben a kint lévő anyagok már önmagukban is nagyon ütősek voltak. Kicsit meg is éheztünk, szerencsére Gábor meghívott egy giga hot-dogra, aztán lassan elkezdtünk gyülekezni a visszaútra. A buszon aztán több kollega dolgozni kezdett, a legtöbben azonban az élményeikről meséltek.
Mert az már most jól érezhető, hogy a Wii U igazi élményeket fog adni. Már egyedül is fergeteges, de multiban nem lesz párja a piacon. Engem lenyűgözött a játékkínálat, ami megjelenéskor számában és minőségében is rendkívül ígéretes lesz.
És ami a legjobb, hogy úgy érzem, a Nintendo sikerrel viheti tovább a Wii összes pozitívumát, ötvözve azokat a modern kor grafikai minőségével és elvárásaival.
Hazafelé utazva, amikor Gáborral nem a játékokról és a Game City-ben mindenhol jelenlévő gamer lányokról beszélgettünk, végig az járt a fejemben, hogy ugyan soha nem vettem még premierkor semmilyen gépet, de lehet, hogy a Wii U-val kivételt teszek. Annyi biztos, hogy a karácsony minden Nintendo-rajongónak élvezetes szórakozást ígér!

Veres Miki


MÁR DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS! 21%-kal olcsóbban

Kedves Olvasóink!

2012. májusától az összes korábbi számunk elérhető a Dimag rendszerén keresztül, ráadásul új előfizetési lehetőséggel is rendelkezhettek:

Magazinok már 200 forinttól kaphatóak!

A 2010-es és 2011-es évfolyamok 1000 forintért* vásárolhatóak meg!

Éves előfizetési lehetőségek!

A részleteket a Dimag rendszerében találhatod meg!

* A feltüntetett ár egyetlen évfolyamra vonatkozik!

Dimag your digital media
FIVE International Kft.



650 Ft

Elérhető PC-n, iPad-en, és androidos eszközökön is!

Részletes információkért látogasd meg a www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.



Csatlakozz Te is a Konzol Magazinos közösséghez!

Lájkolj minket a facebookon, majd olvasd a híreinket, szólj hozzá az aktuális témákhoz, kérdezd bármiről a szerkesztőség tagjait, vagy éppen ismerkedj a többi olvasóval.

Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a támogatást kiemelt partnerünknek, a Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu





Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a válaszokat írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő **2012. november 5.** Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 5-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Csak az újságból kivágott kupont fogadjuk el! Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett. A borítékra írjátok rá : "NYEREMÉNYJÁTÉK".
A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.



Egy mesés világ a kék kis sárkány, Spyro univerzumából; rengeteg egyéni, különleges képességű lény; gyűjthető figurák; innovatív videojátékos kaland: ezek jellemzik a Skylanders: Giants-t, amelyről ebben a számunkban olvashatsz.
A program nagyszerű élményt nyújthat mind a gyerekeknek, mind pedig a fiatalos lelkű felnőtteknek, éppen ezért szeretnénk kedvezni olvasóinknak egy nyereményjátékkal, melynek során 2-2 darab PS3-as és Xbox360-as verziót sorsolunk ki.
Fontos! A lemezek csak az alapjátékot tartalmazzák, amennyiben új karakterekre van szükség, azokat külön lehet megvásárolni (lásd cikkünket az 52-ik oldalon).

Sorolj fel három videojátékot, amelyben Spyro is szerepelt!

A játékot köszönjük a Magnew Kft.-nek!



A Microsoft egyik fő zászlóvivője a rengeteg elismerést (a sajtó és a játékosok oldaláról egyaránt), valamint általában a maximális pontszámokat bezsebelő Forza-széria, amelynek legújabb, nem sorszámozott epizódja a Horizon, ami az eddigi professzionálisabb hozzáállás helyett inkább az árkádos vonalat képviseli, ezzel talán még nagyobb közeget megcélozva a gamerek között. Őrült száguldozás, dögös járgányok jellemzik a programot, amelyből egy példányt tudunk kisorsolni a helyesen válaszolók között:

Eleddig hány sorszámozott epizódja jelent meg a Forza-sorozatnak?

A játékot köszönjük az Xbox 360-nak!



A házibulik legfontosabb kellékévé válik az Xboxod és Kinected, ha barátaiddal belekóstolsz a Dance Central nyújtotta élvezetekbe, amik egy- és többjátékos mókával dobják fel a hangulatot. Nevetni egymás bénázásain, együtt drukkolni egy társatoknak a versenyszerű kihívás teljesítéséért: megfizethetetlen élmény. Mindehhez a remek grafika és egy fantasztikus soundtrack adja meg az alapokat, így nem csak megmozgatod a tested a tévé előtt állva, de még élvezni is fogod azt.
Ráadásul ez most egy forintodba sem kerül, hiszen a helyesen válaszolók között egy darab Dance Central 3-at sorsolunk ki:

A Dance Centralért is felelős Harmonix csapata melyik két világhírű gitáros videojáték-sorozatot alkotta meg korábban?

A játékot köszönjük az Xbox 360-nak!



Ahogyan azt a nagy sikerű szériánál már megszokhattad, a ködös Albion földjén kalandozhatsz a The Journey segítségével, ám ezúttal nem a hagyományos módon, hanem belső nézetből, a Kinect segítségével.
A meseszerű történetnek ebben a formában tényleges hősévé válhatsz, így lehetőséget kapva a teljes világ megmentésére, amelynek sorsa innentől kezdve csak rajtad áll.
Most egy darab példányt tudunk kisorsolni a szoftverből a helyesen válaszolók között:

Hogy hívják azt a nagy álmairól híres angol úriembert (monogramja P.M.), akinek többek közt a Fable-szériát is köszönhetjük?

A játékot köszönjük az Xbox 360-nak!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

The Ratchet & Clank Trilogy játékot nyert: Ágfalvi Andrea (Budapest)
Vita-játékcsomagot nyert: Matyók Kristóf (Pápa)
Transformers: Fall of Cybertron játékot nyertek: Bielik Renátó (Budapest), Demeter Martin (Szigetszentmiklós)
The Amazing Spider-Man játékot nyert: Tasnádi Szabolcs (Kőszeg)

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Mert kivételes lehetőséget kapsz a Konzol Magyarország Kft. és az Xbox 360 által, hiszen bár ezúttal csak a szimpla magazinra fizethetsz elő 12 szám erejéig, amennyiben ezt december 8-ig megteszed, esélyed lesz rá, hogy egy-egy példányt megnyerj a felajánlott 15 darab **Halo 4 játék** és a **Halo 4-es military sapka** közül!

Ráadásként azért is megéri előfizetned, mert:

- pénzt spórolsz vele, nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
- alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
- két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked (az aktuális szám nem kérhető ajándékként)

A részletekért az **elofizetes@konzol.eu** címen érdeklődhetsz!



A 12 számos előfizetés ára: 8900 Ft!

Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!



HALO 4

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!

*** Te válogathatod össze a kívánt számokat.**

10 db * 3000 Ft
Postával: 1700Ft
Futárral: 1500 Ft**

5 db * 2000 Ft
Postával: 1000 Ft
Futárral: 1500 Ft**

3 db * 1000 Ft
Postával: 700 Ft
Futárral: 1000 Ft**

Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.

**** Nem bízol a postában, nem szeretnél pénzt utalni? Rendeld meg futárszolgálatunkkal a kívánt számokat és fizess neki készpénzzel!**



A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most akciósan, mindössze 1000 Ft*-ért vásárolhatod meg!



A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát most akciósan, mindössze 2500 Ft*-ért vásárolhatod meg!



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába. A szállítási díj sima postai küldeményként 1500 Ft, ez esetben a kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1300 Ft, futárszolgálat által 1700 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft** -os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóbban. (A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)

** Egy lapszám esetén 230 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

Haverok, buli, száguldás

Másfél évvel a Forza negyedik része után (mellyel a szimulátor kategóriának az utolsó kis réseit is végérvényesen betömködték) egy új csillag ragyogott fel a sorozat „horizontján", ám ezúttal egy egészen más, árkádosabb légkört megcélozva. Merjünk egy nagyot álmodni, és helyezzük át a pazar Forza 4-et egy teljesen nyitott világba.
Felejtsük el a monoton, ismétlődő, – zömmel – unalomig kiismert versenypályákat, hagyjunk fel a hivatalos versenyzői karrierünkkel a többi „átlagos" pilótával szemben, és vigyünk végre egy kis életet a játékba.
Szívjunk némi friss levegőt, méghozzá Coloradoban, és látogassunk el a Horizon fesztiválra, mely a lehető legkirályabb hely egy ilyen ifjú, kalandvágyó versenyzői tehetségnek, mint amilyen te is vagy ugyebár. Hiszen mit is találunk itt?
Haverok, buli, Fanta, no meg persze csajok és dögös verdák, természetesen igazi helyi vagánycsávó ellenfelekkel.

Vigyünk tehát némi vérfrissítést a szimulátoros szériába, na persze ne tessék megijedni, pánikra semmi okuk nincs a rajongóknak: nem egy folytatásról, mindössze egy mellékágról beszélhetünk, ám még az sem kizárt – a fogadtatástól függően –, hogy a széria innentől két párhuzamos vonalra oszlik majd, így talán nemsokára – nyilván már a következő generációban – lesz egy Forza Motorsport 5 és nem sokra rá egy Forza Horizon 2. A próféta beszéljen belőlem!

A hagyományos szériát nem kell bemutatni a 360-as autós kollégáknak, na de mi a helyzet az új jövevénnyel, pontosan mi fán is terem a Horizon? A képlet lényegében egyszerű: fogjuk a Forza 4 grafikai és fizikai motorját, no meg úgy en bloc az egész velejáró alaprendszert és lepjük meg a nagyérdeműt, helyezzük át az egész hóbelevancot egy izgalmas Open Worldbe.




FORZA
HORIZON



Joggal tehetik fel most néhányan a kezüket „rókabőrt" sutyorogva, miszerint ilyesmit láttak már más címeknél is (pl. Test Drive vagy Need for Speed, sőt a jobbára sárgásbarna kanyon elsőre kifejezetten hajaz is a tavaly előtti Hot Pursuitra) és őszintén szólva a Forza ezzel nem is nyújt semmi formabontót, de az igazat megvallva az ismerős – és természetesen jól bevált – rendszert az első perctől kezdve kifejezetten hangulatos és izgalmas volt az országutakon megélni.
Már csak azért is, mert valljuk be, a nagy és széles versenypályákra igazából versenyautók valóak, és nem véletlenül érezhetjük elsőre csigalassúnak bármely tuningolatlan kocsinkat, melyben egyébként az életben örömmel nyomnánk tövig a gázt.
Nem kell ide 600 LE, itt most elég egy kis Mini Morris is az utakra, hogy kemény 150-nel repesztve gyorsnak véljük a forgalom kerülgetését, ami jóval életszerűbb és persze árkádosabb is, ha úgy tetszik.

Azért az első bemutatókörben pont a legújabb Dodge Vipert vehetjük irányításunk alá, sőt máris egy igazi vetélytárssal megspékelve, ám tétje ennek még az égadta világon semmi sincs, csupán egy rövid in medias res ízelítő, ami már ismerős lehet bármely utcai versenyzős NFS-ből, és azoknak példájára az igazi kezdő kocsink természetesen jóval gyengébb is lesz: jelen esetben egy Volkswagen Corrado '95-ből.
A fesztiválra is ezzel a piros, sportos verdával érkezünk, ahol a buli már javában tart, a csajok pedig ezerrel rázzák a kis p… mármint hátsójukat. Fiatal, lezser, jóképű versenyző srácot megtestesítve léphetünk be a Horizon világába, ahol mindenekelőtt a bájos kis Alice Hart igazít el minket: mi merre, nem mellesleg azt is megjegyzi, hogy az ügyes versenyzők „jók nála".
Dak lesz még egy érdemleges figura, egy jó fej idősebb profi szervizes, akihez bármikor beugorhatunk és aki olykor fűz is a verdánkhoz néhány megjegyzést. Engem mindenesetre meggyőzött a tudásáról, ahogy mesélte, hogy neki is volt anno Corradoja, na persze hozzáteszi, ő jobban is vigyázott rá… hmm. Megkér, gyújtsuk be a motort és kapásból kiszúrja, hogy a vezérlés már tropa.
Az ilyen bejátszások meg is hozzák részemről a hangulatot, például mikor a megnyíló utcai versenyeknél a helyi bajnok feka srác meghív, hogy bármikor lóghatok velük, hiszen náluk mindig forró a hangulat. Ráadásul mindezt teljes magyarosítással (felirattal) megspékelve… a gond csak az, hogy körülbelül két kezemen meg tudom számolni, hány ilyen videóval találkoztam, így már csak azt remélem, hogy mindenki képes magában ezeket az egész játékra eladagolni, hogy végig fennmaradjon a hangulatfokozó illúzió.
Nem lesznek NFS-jellegű balhék, vagy Vin Dieseles Halálos iramban-pillanatok, sőt még egy árva zsaru sincs az egész játékban, és nem lesznek romantikus vagy intimebb jelenetek Alice-szel sem a naplementében. Lényegében az egész háttér sztori kimerül ebben a néhány átvezető videóban, mint minimális hangulatfokozó, ám ha ezen túltesszük magunkat, nagy csalódás már (remélhetőleg) nem érhet senkit.

Barátkozzunk meg kicsit a térképpel is.
A fesztivál központja egyben a versenyközpont is, ide fogunk majd újra meg újra visszatérni. Többek között itt vehetünk új verdákat, itt találjuk Dakot, a garázsunkat, itt dizájnolhatjuk vagy tuningolhatjuk a kocsinkat, itt vehetjük át sorra az újabbnál újabb karszalagokat a ranglépéseknél (erről később), illetve néhány online funkció is innen érhető el (pl. piactér vagy autóklub a cserélgetéshez/vásárláshoz).
De ahogy láthatjuk majd, keresztül-kasul mind a négy égtáj felé felfedezetlen utak tucatjai várnak ránk, egészen pontosan 216. Sorra nyílnak majd meg a különböző versenyek és a különböző titkos elemek.
Az egész kanyonos, sivatagos, illetve külvárosi vidék elsőre nem is tűnik olyan kicsinek, ám ez csalóka, hiszen valójában körülbelül akkora, mint mondjuk szerény fővárosunk, ami reggel a beduguló Hungária körúton vagy a belváros egyéb forgalmas részein igencsak időrabló, de az általában 5-10 (vagy maximum 20) km-es távokat itt valójában egy-két perc alatt átszelhetjük a nyíltabb országutakon és sztrádákon.
Ez kissé eltörpül akár a megszokott Test Drive Unlimited dimenzióihoz mérve is, kicsinek azonban mégsem titulálnám, játszótérnek teljesen megfelelő, sőt egy idő után még monotonnak is tűnhet a sok út felfedezése, illetve a sok ide-oda utazgatás a versenyek helyszíneire. Pontosan ezért lesznek majd hasznosak a Horizon állomások (szám szerint tíz), melyekkel gyorsutazásokat eszközölhetünk, na persze nem ingyen, de ehhez mindenekelőtt fel is kell fedezni azokat.
Nagy mázlimra az utak egynegyedét nálam egy lelkes, 8 éves kissrác járta be, aki önfeledten autókázott 3-4 órán át, de szerintem reggelig is ott ült volna, ha az anyukája nem hurcolja el estefelé a képernyő elől…

Karrierünk szempontjából a legfontosabbak a közönséges versenyek, melyek lehetnek szakaszversenyek vagy szimpla körözések. Ezek nem csak fizetőeszközzel (röviden FE) szolgálnak, de ami még fontosabb, hogy pontokat is adnak a karszalagunkhoz, mely rangunkat jelöli. Belső „műszerfalas" nézetből az aktuálisat jól láthatóan viseljük is a jobb csuklónkon, bár színük sorrendje egy kissé kusza volt számomra. Az abszolút kezdő a sárga színű, az amatőr a zöld, a haladó a kék, majd jön a lila, narancssárga stb.
Természetesen az ezeknek megfelelő versenyeket is azonos színnel jelölik a térképen, melyekhez a GPS segít eljutni, miután kijelöltük a célt (de lehet az akár egy véletlenszerű pontocska is a térképen).
A már jól ismert zöld (vagy sárga és piros) ideális ív felfestése szolgál útiránynak, de ez





ki is kapcsolható, és akkor csak egy kedves női hang igazít útba, így idővel a könyökünkön jön majd ki a „forduljon meg, ha biztonságosnak érzi" klisé. A korlátozások a szokásosak: vannak nyitott versenyek, vagy speciálisan csak az európai autók, vagy pl. csak a Dodge verdák futamai stb. – plusz ezeken felül a gyorsasági kategóriás meghatározás a speciális menetteljesítmény összértéke alapján, mely továbbra is a jól ismert D, C, B, A, S, R3, R2, valamint R1 besorolás valamelyikét kapja, mindössze minimális változtatással (miszerint itt olykor picit kevesebb pontnál vált a magasabb kategóriára).
A szériából jól ismert rendszer továbbra is abszolút játékosbarát, így ha nem megfelelő a kocsink, mutatja azt is, van-e a garázsban alkalmas darabunk. Ha az nem elég gyors, akkor automatikus fejlesztéseket, illetve fordított esetben átmeneti butításokat ajánl fel, ha pedig új kocsit kell vennünk a versenyhez, egy komplett listát kapunk az alkalmas – de pénztárcánk számára is elérhető – járgányokról. Mindezzel hosszas szöszmötölésektől kímélhetjük meg magunkat, így hamar bele is lehet szeretni a rendszerbe.

Persze tudom, hogy ez így már nagyon is casual, de természetesen ugyanúgy adva van a lehetőség az egyedi manuális tuningra, leszámítva az apróbb finomhangolásokat, melyekre itt – licencelt versenypályák hiányában – most amúgy sincs szükség.

A hagyományos versenyeken kívül ott vannak még a különböző „bemutatók", melyek rendre elvetemült ötletekre épülnek, például versenyezni egy repülővel, helikopterrel vagy légballonnal, és ez bizony nagyon pontos ideális ívkövetést igényel a megfelelő sebességhez, de ennek megfelelően tisztes fizetséget is nyújt a teljesítésük.
Ha viszont komolyabb pénzösszegekre van szükségünk, azzal leginkább az időről időre megnyíló utcai versenyek kecsegtetnek. Végül, ha az adott rangon belül elegendő kihívást teljesítettünk, végre megmérkőzhetünk a kategória bajnokával – a hét közül mindegyik kiváló pilóta.

Ha drágának éreznénk a fejlesztéseket, érdemes ráhajtani a térképen kis piros pontokkal jelölt upgrade táblák felkutatására és összetörésére. Ahány darabot összetörünk, annyi százalék kedvezményt kapunk, így értelemszerűen összesen 100 darabot rejtettek el, szétszórva mindenfelé.
Általában minden felfedezett útszakaszon rálelhetünk néhányra: lehetnek szimplán a közutakon, de a gyanúsan titkosnak tűnő rejtett utakon, a házak mögött, vagy az alagutak/erdős földutak rejtekében is ráleltem jó pár darabra.
A titkok közé tartoznak még az ún. sufnikincsek. Ezek különleges verdák az általában elhagyatott garázsokban, melyekre karrierünk előrehaladtával rendre felhívják a figyelmünket, és sorra bejelölnek bizonyos „pletykák" szerint egy-egy (összesen 9) területet, ahol el lehetnek rejtve. Ilyenkor keresztbe-kasul be kell járni az adott kis környéket, és érdemes minden fura elágazásra odafigyelni, hiszen az elhagyatott házikók hátuljában találhatunk rá egy-egy különleges darabra. Ezek ugyan kissé romosak, de Dak szerencsére egytől-egyig felújítja őket, így voilá, máris a birtokodba kerülhet egy csillogó-villogó klasszikus Dodge Plymouth, vagy egy 1992-es Bugatti, illetve a BMW-s











(Álomverdák konzolon) cikkben már röviden megemlített legendás BMW M1, mely a világ egyik legritkább, legkeresettebb, (és pont emiatt) legdrágább kocsija.

A már említett Horizon-állomások különböző PR-os kihívásokkal kecsegtetnek, helyszínenként 3-mal, azaz (a tíz állomás végett) a teljes játékban összesen 30-cal. Minden kihívás 25-25 %-os kedvezményt nyújt, ám ha az adott állomáson mindhármat teljesítjük, onnantól ingyen (gyors)utazhatunk a helyszínre. Teleportálásnak ezt nem nevezném, mivel közben élveznünk kell egy kis töltőképernyőt is, mellyel nem mellesleg sajnos gyakran találkozhatunk a játék során, de azért még relatíve a tűréshatár mértékein belül.
A három kihívás mindig ugyanazokból a feladatokból áll. Elsőként egy meghatározott kocsival kell adott időn belül elérni egy traffipaxot és egy megadott sebességhatárt megdönteni, ami olykor elég húzós kihívás. A második feladat ezzel szemben kifejezetten relaxáló, mindössze egy konkrét helyszínre kell szinte sértetlenül elérni és ott lőni egy szép fotót a kocsinkról (a háttérben pl. az óriási antennaközponttal, egy ligettel vagy színpaddal). A harmadik kihívás megítélése már eléggé megosztó lehet.
Adott időkorláton belül, a kijelölt útszakaszon kell konkrét pontértéket elérni a vezetői képességeinkkel, a PGR-szériából már jól ismert Kudos-pontrendszerhez hasonlóan. Ez kezdetben kínkeservesnek is bizonyulhat, ám ha megtanulunk kombózni (pl. drifteléssel, a szembeforgalom segítségével), már pofonegyszerű az egész.
Szabad vezetésre természetesen bármikor van lehetőség: élvezhetjük a tájat nappal vagy éjjel, felfedezhetjük az erdőket és hegyeket, a sivatagot, és kisebb külvárosokat is meglátogathatunk. Bizonyos tekintetben egy idő után talán egyhangúvá válhat mindez, de egyébként szép a környezet.
Viszont a nagyobb térben sajnos 60 FPS-ről a felére esik vissza a képfrissítés, de az legalább százszázalékosan stabil, a sebességérzet pedig kiváló. Ezt a kompromisszumot muszáj volt megkötni, mivel a 360 hardverileg inkább a zártabb helyszíneknek és a részletesebb textúráknak kedvez (míg PS3-on ezt pont fordítva mondják), de attól még a látványt kifejezetten kellemesnek titulálnám, pláne éjszaka, a fényszórókkal és különböző fényeffektusokkal, ám a generáció vége felé ezektől a gépektől sokkal többet már egyébként se várjunk – kiszolgálták az idejüket és rég elérték a technikai határukat.
A már említett titkok miatt érdemes bejárni az összes utat, ezen kívül minden radarhelyszínen online rekordot állíthatunk fel, és bármelyik riválissal megmérkőzhetünk, akik a normál forgalom mellett szabadon járnak-kelnek az utakon. Igaz, jelentőségük szinte semmi nincs, mindössze 1-2 perces versenyeket és némi extra lóvét nyerhetünk általuk. Akkor már sokkal érdekesebb az emberi riválisokkal megmérkőzni online, vagy a különböző macska-egér és egyéb jópofa játékokat lenyomni. Statisztikáink között viszont számon tartanak számtalan ún. szponzori kihívást, amik a legkülönfélébb témákban merülnek ki, pl. x darab driftelés, ugratás stb. Ezek valahol jópofák és részét képezhetik az 50 ötletesen kiosztott acsinak, de ha kukacoskodni akarunk, egy részüket simán betudhatjuk szimpla reklámoknak is (pl. Adidas és társai).

Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a Forza 4 fizikai és grafikai motorja azért egy hangyányit mégiscsak változott. A grafika az említett kompromisszumok miatt pindurkát kevésbé részletes, ám mindez szinte észre sem vehető, hacsak a Horizont nem direktben vetjük össze szimulátoros nagytestvérrel. Az enyhén árkádosabb, azaz jobb úttartást biztosító, driftelésre is alkalmasabb irányítást már inkább kiszúrhatjuk, de ha nem is száz százalékosan, azért a kezelést és a visszahatásokat továbbra is simán merném szimulátorosnak titulálni. Sokkal irányíthatóbbá váltak a járgányok és minden autó jellegzetesen más, nem csak viselkedésre, de hangzásra is. Jól érezhetjük az M5-ös vagy a Mustang GT mély brummogását egy D-kategóriás, kommerszebb járgány után, és összehasonlíthatatlan feeling mindezek után még egy Ferrariba is beülni, mely a közönséges utakon egy tökéletesen összehangolt gépcsoda. Hangok tekintetében egyébként sem lehet semmilyen panasz, a fesztivál révén pedig végig kifejezetten hangulatos, pörgős és trendi partizenék szólnak, ráadásul több csatorna is a rendelkezésünkre áll.

A járgányok továbbra is törnek, de ennek inkább csak dizájnbeli jelentősége van, és az is csak átmeneti, hiszen kocsink bármelyik újratöltésnél automatikusan regenerálódik. Azért egy-egy durvább koccanásnál könnyen leválhat az ellenfél szárnya, de ennek különösebb hatása nincs az autókra, legalábbis én nem tapasztaltam, és a játékosbarátabb

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Chemical Brothers (Hey Boy Hey Girl), hatalmas parti, csajok és verdák, utóbbiak természetesen a legdögösebb fajták közül. Bár a Horizon elég érdekesen indult el nálam a feltelepítés előtt (lefagyások, a pályák eltűnése, hogy utána már a semmiben autózzak), a hamisíthatatlan bulis hangulat igen hamar elkapott – némileg a Dirt második részét juttatva az eszembe. Bejött a száguldozás, tetszett a külcsín, izgalmasak a lehetőségek, miközben óriáskerekek és vidámparki attrakciók közt hajtunk el, pár nagy szemekkel néző csibe előtt.
Jó volt, elkapott a szabadság érzése.









irányításnak hála az ütközések sem hatnak ki ránk olyan drasztikusan. Az AI egyébiránt semmi kimagaslót nem nyújt, de attól még megüti a mércét, így elég izgalmas versenyekben lehet részünk, a kihívás pedig szerény véleményem szerint amúgy is ideálisan lett belőve. Egyébként is lépten-nyomon ott a „visszatekerés" lehetősége (még az időrangoknál is), mely ugyan casual hatást kelt (nem is kicsit), de legalább megkímél az idegbajtól és a törött kontrollerektől. Ugyanakkor a hardcore veteránok minden segítséget kikapcsolhatnak, elvetemült vezetői képességüket pedig ennek megfelelően extra bónuszokkal jutalmazza a játék.

A hangyányi grafikai kompromisszumokon különösebben nem érdemes fennakadni, az enyhén árkádosabb irányítás pedig inkább élvezetesebbé és hangulatosabbá varázsolja a versenyeket, úgyhogy egész egyszerűen kézre esik a játék irányítása, mégis megmaradt a szimulátoros hatás.
Az egyetlen lényeges elem, amibe sajnos tényleg bele lehet kötni, az a szűkebb tartalom, mely bizony bőven elmarad a Forza 4 által felállított mérce mögött.
Először is alig 127 kocsi áll a rendelkezésünkre, de legalább igen ütős felhozatallal, sőt ha akad a gépünkön egy korábbi Forza-mentés, akkor karrierünk előrehaladtával a hűségünket hét ingyen verdával (pl. egy vadiúj Jaguar XKR-S, vagy egy 2008-as BMW M3) és egy „Forza legyen veled" acsival jutalmazzák. Külön öröm az ürömben, hogy továbbra is minden kocsinak van műszerfalas belsőnézete, és természetesen király érzés a kedvenc modellünkkel szelni a szabadabb közutakat. Maga a karriermód azonban, ha igazán nekiülünk, 1-2 nap alatt teljesen kiismerhető, és sajnos egy szűk hét alatt vagy akár még hamarabb is kifutatható, és ettől erős hiányérzetünk lehet, de ez még így is nagyságrendekkel tartalmasabb, mint számos NFS Single mód.
Az Open Forza World ötlete mindenesetre kiváló, hiszen nem csak kifejezetten hangulatos az egész légkör, a játékrendszer, valamint a versenyek, kihívások és titkok, de mindez szinte ugyanazzal a részletes rendszerrel lett megspékelve, mint tavaly tavasszal. Ugyanúgy órákat tölthetünk a különböző dizájnbeli fejlesztésekkel; a király felnik vagy felfestések, illetve az aerodinamikai elemek válogatásával; vagy a spéci alkatrészek beszerelésével is, legyen szó szelepekről, kipufogórendszerről, differenciálműről, féktárcsákról, lengéscsillapítókról stb. Gyönyörű fotókat csinálhatunk megbecsült kedvencünkről, de online be is cserélhetjük azt egy másik ínyencségre, illetve meg is mérkőzhetünk bárkivel, méghozzá egy hatalmas, nyílt terepen: autópályákon, közutakon, a forgalomban.
A Forza 4 mércéihez mérve tehát nyilván csalódást okozhat a Horizon, de tekintsük azt inkább egy mellékágnak, egy újításnak, és Open World jellegével az év egyik legjobb autós gammájának, mely ugyan nem annyira stabil lábakon állva, de továbbra is erős minősítést érdemel.

9/10

Kiadó: *Microsoft Studios*
Fejlesztő: *Turn 10 Studios, Playground Games*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p,1080i,1080p* Hang: *DD 5.1*
VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9
CONSOLE CORNER 10 990.-
Krisz





ONE PIECE PIRATE WARRIORS

Gum Gum style!

Néhány hete újabb konzolos epizódjához érkezett a világszerte óriási sikereket magáénak tudó manga/anime alapú sorozat, a már több száz részt megélt One Piece-széria. A nemrégiben megjelent **One Piece: Pirate Warriors** ezúttal a PlayStation 3 tulajdonosok kedvében igyekszik járni egy igencsak akciódús, ízig-vérig hentelős anyaggal.

Az Eiichiro Oda által megálmodott világ először debütált a Sony harmadik játékállomásán, a késői érkezést pedig láthatóan siker koronázta. Luffy és barátai PS3-mas kalandjait a felkelő nap országában minden idők legtöbb példányszámban elkelt One Piece címeként köszönthette a kiadó. A produktum közel egymillió darabja talált gazdára.



A Pirate Warriors története egy masszív, 4GB-ot is jócskán meghaladó adatcsomag installálása után veszi kezdetét. A főmenüben több opció is rendelkezésre fog állni, de a fontossági sorrend első helyén a Main Log áll. Ezt a módot indítva vethetik bele magukat a játékosok a Szalmakalapos kalózok és vezetőjük, a gumitestű Luffy meséjébe. Az alsóhangon számolva 8-10 órányi játékidőt biztosító sztorimódban a történet szinte összes ikonikus alakja feltűnik majd.

A játék eseményei hűek maradtak a manga és az anime történeti szálaihoz, ráadásul a hűség kérdésénél megjegyzendő még az is, hogy a fejlesztők nem alkalmaztak angol szinkronhangokat, vagyis a szereplők kizárólag japán nyelven szólalnak meg. Az angol nyelvű feliratozás természetesen adott. Elképzelhető, hogy ez valakinek negatívumként hat, ám azt gondolom, egy One Piece-rajongó – vagy en bloc bármilyen anime – eleve csak és kizárólag az eredeti nyelven lenne hajlandó foglalkozni a progival.

Nos, miután lefutott a bevezető animáció, kezdetét veszi a harc. A játékban megtalálható (ugyan nem kiemelkedő minőségű, de egyébként igen változatos színvilágot és témát prezentáló) helyszíneken a fő cél a területfoglalás lesz, amit temérdek, akár több száz ellenfél leverésével lehet abszolválni. A játékmechanika a Dinasty Warriors-sorozat által lefektetett alapokon nyugszik, így túlnyomó részt egyedül, Luffy-t előtérbe helyezve kell végigverni a hordákban érkező ellenfeleket. A pályák közt megtalálható lesz olyan, amin „A" pontból „B" pontba kell eljutni, de olyan is elő fog fordulni, hogy a gép által kijelölt helyszínekre visszatérve kell az adott célpontokat legyőzni. Ezek mellett lesznek még speciális feladatok, mint pl. amikor az egyik társunkat kell a hátunkon cipelni, figyelve arra, hogy ne érje fagyhalál. A fejlesztők a mászkálós és bunyós etapokat igyekeztek feldobni QTE-részekkel is, amelyekkel leginkább a boss harcokhoz köthető jelenetek során lehet majd találkozni, meg persze a speciális helyszíneken, amiken keresztüljutni szintén a nyomógombok megfelelő időben való megnyomásával lehet. Ezek a szekvenciák minden esetben rendkívül látványosan, az animéket idéző minőségben kerülnek prezentálásra, Luffy támadásai és az azokat kísérő animációk egytől egyig ismerősek lesznek a történettel képben lévőknek. Több méterre elnyúló karok és lábak, ágyúgolyókat és lövedékeket visszapattintani képes felfújódó test, szupererős csapásokkal lesújtani képes öklök. A történet előrehaladtával nem csak a nyúlékony kalózt, hanem annak társait, többek közt Zoro-t, Namit, Robint, Tony Tony Choppert is irányítása alá vonhatja a játékos, sőt az említettek már a Luffy-val vívott harcok alatt is behívatóak a különböző támadások, védekezések és ellentámadások kivitelezéséhez.



A készítők egy igen érdekes fejlődési rendszert építettek a játékba, amely a harcok során legyőzött ellenfelekért elnyert fejlődési pontokból, továbbá a pályákon eldugott, illetve szintén az ellenlábasokból kinyerhető érmék kombinációjából tevődik össze. Főhősünk minden sikeres fejezet teljesítése után jó eséllyel szintet fog ugrani, így jobb állóképességet, nagyobb sebzést, stabilabb védekezést tudhat magáénak. A fejlődés másik sarkalatos pontja az érmék megfelelő kombinációjában keresendő. Maximum 2x3 érmét helyezhetünk el Luffy virtuális erszényében. A különböző értékekkel bíró medálok megfelelő kombinációjával temérdek extra erejű támadást és speciális csapatalapú csapást lehet létrehozni.

A főjátéknak számító Main Log mellett fontos lehetőség még az Another Log menüpont, ahol a már feloldott fejezeteket lehet újrajátszani a már elérhető karakterekkel. Ebben az opcióban akár két fő is részt vehet egyszerre. A Namco Bandai gondozásában megjelent anyag tartalmilag és minőségileg is megállta a helyét, így igazán kellemes perceket szerezhet a sorozat rajongói számára.



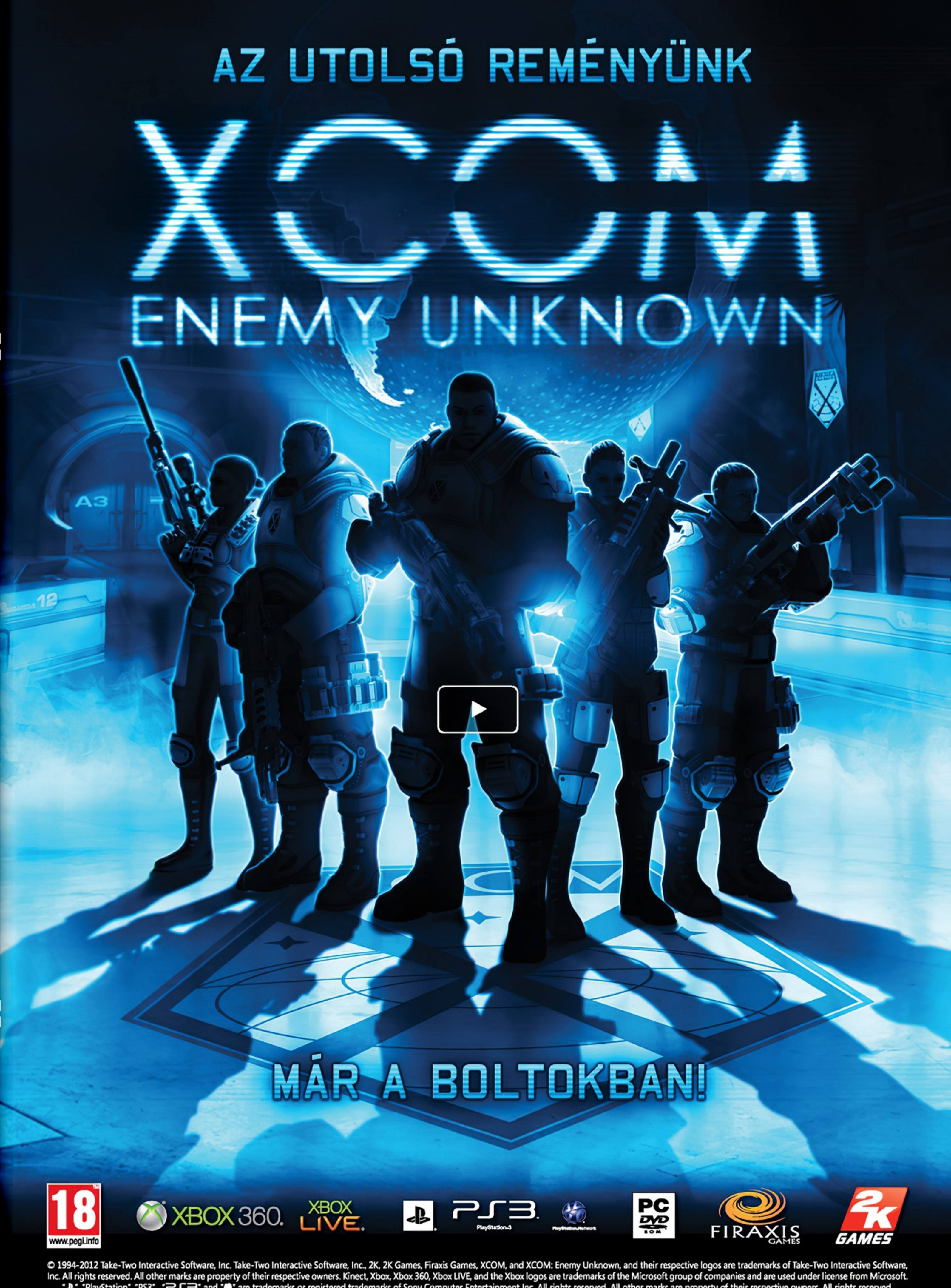


7/10

Kiadó: ***Namco Bandai Games***
Fejlesztő: ***Tecmo Koei, Omega Force***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Foxhound


AZ UTOLSÓ REMÉNYÜNK
XCOM
ENEMY UNKNOWN
MÁR A BOLTOKBAN!
18
www.pegi.info
XBOX 360.
XBOX LIVE.
PS3
PC DVD ROM
FIRAXIS GAMES
2K GAMES





Levelek a határvidékről...

Kedves Mama!

Az idejét sem tudom, hogy mikor írtam utoljára. Remélem, soraim jó egészségben találnak, drága jó édesanyám, és gyakran eszedbe jut a te Salvador fiad.

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

***Tudtad, hogy** a fő teszt mellett a kettő és több oldalas cikkeknél Különvélemény-ben szokott szerepelni egy másik író véleménye is?*

A Borderlands első része egy rendkívül kellemes, multiplayer alapú akció-RPG volt, azonban egyedül játszva nem csak a foga fehérjét nem mutatta ki, de még unalmassá is vált. A második epizód is többen játszva az igazi, de immáron egyedül is bőven élvezhető darab, ami kifejezetten változatos és izgalmas, ezzel együtt pedig továbbra is jól néz ki, nem utolsó sorban pedig kifejezetten humoros (már a zseniális intro is bizonyítja ezt) – engem az első percekben elkapott a játék, azután meg már nem is engedett el. Kifejezetten ajánlott, 9 pont, punktum.

Annyi minden történt velem, hogy szinte leírni sem tudom. Úgy döntöttem, megcsinálom a szerencsémet, így elutaztam a Pandorára! Első pillantásra kedves, takaros bolygó, ám termőföldben kissé szegény. Sokkal változatosabb és színesebb, mint ahogy azt a pár évvel korábban itt járt ismerőseim mesélték. Hófedte tájak, sivatagok, sziklák és mezők... Olyan, mintha kézzel rajzolták volna! Nem is hinnéd, de a táj az ötszáz éve élt festőnek, Gearboxnak a nevezetes cel-shading ecsettechnikájára emlékeztet. Meglehetősen szép. Termőföld hiányában sajnos nem lehettem kertész. Beálltam helyette egyfajta kalandornak. Errefelé csak Gunzerkernek hívják az én fajtámat. Bár kertész már sosem leszek, a kelő nappal én is ébredek. Nem törődöm semmi mással, csak a teletöltött tárral. Bizony mama! A fegyverre nagy szükség van. Sok beteges kelekóla szaladgál odakint. Picit vérszomjasak az ízlésemnek, de hát nem vagyunk egyformák. Az intelligenciájuk szerencsére nem feltételez magas iskoláztatást.
Néha úgy futkosnak, mint pók a gázrezsón, máskor meg képesek egy kőben elakadni. Vannak különféle őshonos szörnyek is, de egyiket sem háziasították még. Nem olyan aranyosak, mint otthon Foltos.
Tényleg, hogy van az én kedvenc kutyulim? Szereztem új barátokat is! Egy halálos szirént, egy ágyúval dobálózó kommandóst és egy érzelemmentes bérgyilkost. Nagyon kedves emberek! Na, zárom soraimat, mert Claptrap, ez a bolond robot megint beleállt fejjel a homokba. Üdvözlöm apát is!

Ölel szerető fiad, Salvador

* * *

Drága Fiam!

Örülök, hogy hallok felőled. De hányszor mondtam már, hogy kerüld ezt a nyálas stílust! Kikészülök tőle. Keménynek neveltelek, ne hozz rám szégyent. Sztorizzál még egy kicsit, mindenre kíváncsi vagyok. Tényleg olyan sok a határvidéken a puskavégre való teremtmény? Irigyellek érte! Mi apáddal csak vaddisznóra lövünk, meg a biztosítási ügynökökre. Erről jut eszembe! Postafordultával elküldöm a 32 mm-es kézi ágyút, ami szegény nagyanyádé volt (az Isten nyugosztalja). Mesélj a kis pajtásaidról!
És vegyél pulóvert, mielőtt kimész szörnyeket irtani, hisz tudod, milyen gyorsan felfázol! Apád is üdvözöl, Foltost meg karácsonykor elcsapta egy tehervonat.

Csókol, Anyád

* * *

Kedves Mama!

Hagyd csak a 32 mm-est, hiszen kedves családi emlék. Akad itt fegyver bőven. Milliószámra! Rengeteg különféle típust találni mindenfelé, amelyeket aztán ízlésem szerint tovább is alakíthatok.
Alkatrészek, kiegészítők és fejleszthető egységek bőséges kavalkádja ez! Szinte nincs is két egyforma mordály! Nagyon élveznéd Mama, elvégre tudom, hogy mennyire oda vagy a fegyverekért. Mesélek a barátaimról is, ahogy kérted. Axton vérbeli kommandós. Szerintem korábban harcmezőgazdasági szakember lehetett, mert folyton lövegtornyokat vet, és rendszerint sikert arat.
Egy bizonyos szint után pedig apró termonukleáris robbanásokkal szántja fel a vidéket. De velem még sosem volt paraszt.
Megismerkedtem egy lánnyal is. Úgy hívják, hogy Maya. Nemzetiségére nézve egy szerény szirén. Egyszerre szépséges és halálos! Képes a ránk nézve veszélyes egyéneket egyfajta fáziskelepcébe zárni. Látnod kéne Mama! Ne úgy képzeld el, mint amikor apa áramot vezetett a karámajtóba, neked meg elfelejtett szólni. Sokkal rázósabb annál!
A fázisba tett ellenfeleket képes a levegőbe emelni. Van úgy, hogy mi is lőjük őket, és







még a sebeink is gyógyulnak közben. Valósá-gos csoda! A harmadik barátom pedig Zer0. A neve nem nagy szám, de bárkit lenulláz. Azt hinné az ember, hogy jámbor, növényevő fajta, mert nem sokat beszél. Elég titokzatos ugyan, de egyszer elárulta, hogy a bérgyil-kosok kasztjához tartozik. Ugye milyen szimpatikus? És ha tudnád, mire képes Zer0! Holo-hasonmásával megtéveszti támadóit, miközben ő maga láthatatlanná válik. Ilyenkor nem sokan találják meg.
Még a Facebookon sem. Egyszer csak a sem-miből előbukkanva kegyetlenül lesújt.
Van is egy mondás: ha csúnyán nézel Zer0ra, akkor neked Zár0ra. Tudom, elég erőltetett…
Nekem is vannak ám speciális képességeim! Sokkal jobban bírom a sérüléseket, mint mások, és szinte mindig elő tudok teremteni egy kis muníciót. Harc közben egyszerre két hatalmas fegyvert is megtartok a kezemben. Emlékszem Mama, hogy ezt kiskoromban milyen türelmesen tanítottad!
Ez lenne hát a kis csapatunk. Ha valaki megis-mer minket, biztosan jól fog szórakozni, mert rendkívül humorosak a srácok és gyakran fordulnak elő vicces helyzetek. A küldeté-sünkről nem árulhatok el sokat, de mindazok, akik legalább 60-70 órát velünk töltenek, könnyen a dolog végére járhatnak.
Elképzelni sem tudod Mama, hogy milyen változatos kalandokba keveredünk.
Már a helyi magazin is írt rólunk, és cikkük-ben gyakran emlegették az FPS és RPG rövi-dítéseket. Sajnos nem tudom, hogy ezek mit jelentenek, de a saját szemszögünkből nézve nem is számít. Úgyis csak játéknak tekintjük ezt az egészet, amelyben mindenki tudja a szerepét. A köznép Vault Huntereknek nevez minket. Állítólag hamarosan csatla-kozik hozzánk egy Gaige nevű fickó is, aki jó Mechromancerhez híven egész nap csak robotol. Egyenesen a DLC expresszel érkezik. Nem bűnöző, mégis letöltendőre ítélték.

Várom mielőbbi válaszodat, kedves Mama! És sajnálom Foltost.

Szeretettel, Salvador fiad

* * *

Édes Fiam!

Csak ne sajnáld azt a bolhazsákot. Mi vagy te? Egy első bálozó leányka vagy egy Vault Hunter, akármi is legyen az? Rendben van, nagyanyó kézi ágyúja itthon marad, de lega-lább hadd küldjek pár tojásgránátot.
Már nem tudom hova tenni őket.
A múltkor is az egyik az igazi tojások közé keveredett, apád meg leütötte lecsóhoz. Újra kellett meszelni a konyhát.
Most már minden rendben, apád is megint ki tud menni egyedül a vécére.
Veled mi van? Elhiszem, hogy szórakoztató egész nap fegyverekkel hadonászni, de hogy állsz a tanulással? Tanulj rendesen, mert lövöldözésből meg tévénézésből nem metszel kenyeret! Apád a megmaradt tojásait rakosgatja, de üdvözöl.

Csókol, Anyád

* * *

Kedves Mama!

Felesleges aggódnod. Itt Pandorán bőven van mit tanulnom, és kell is a folyama-tos fejlődés az életben maradáshoz. Társaimmal együtt állandóan bővítjük tudásunkat. Egyszerre három irányban is fej-lődhetünk, csak rajtunk múlik, hogy milyen területeken tanulunk tovább.
Felvételi pontszámok nincsenek, de a Bossfight nevű vizsgákra jobb puskával készülni. Verseket sem elemzünk, mert a táj úgyis gazdag a rémekben, nyelvtanórán pedig jelzős szerkezetek ordítása közben ellenséges alanyokat teszünk múlt időbe.
A kedvencem azonban a történelem. Legutóbb arról tanultunk, hogy valamikor réges-régen egy rendkívül fejlett civilizáció élt a Pandorán. A letűnt kor nyomai még ma is megtalálhatók a bolygón, amelyek hatal-mas tudást és egyéb értékeket rejtenek, ám senki sem tudja, hogy hol vannak, és miféle dolgok lehetnek pontosan. Ezért hát elnevez-ték Vaultnak. Sok szerencsevadász keresi. Köztük mi is. Innen ered a Vault Hunter név. Időközben találtak egy értékes nyersanyagot is a bolygón. Eridiumnak nevezik.
Egy bizonyos Handsome Jack nevű úriember erre hajt, egy hatalmas mamutvállalattal a háta mögött. Így aztán van biológia és tech-nika óránk is. Az elsőn általában bennszülött szörnyeket boncolunk harci keretek között, a másik órán pedig a Hyperion vállalat robotjait kapjuk szét használati utasítás nélkül. Hamar elvesztik a garanciájukat, mint a hajszárító, amit apa egyszer hozzád vágott a zuhanyzóban. Emlékszel, ahogy a szikrától lángra kapott a hajad? Jaj, mennyit bolon-doztunk! Még szerencse, hogy a tus alatt álltál. Szóval nem könnyű itt osztályelsőnek lenni, igaz Mama? Amúgy valamennyien jó tanulók vagyunk, és ismereteinket remekül kamatoztatjuk a bevetéseken. Külön-külön is boldogulunk, de az igazi élmény az, ha mind a négyen egyszerre csapunk a lecsóba.
Erről jut eszembe: jobbulást kívánok apának! Épen maradtak a tojásai? Szóval a négyes kalandozás adja az élmény sava-borsát. Magunk között csak Kooperatívnak hívjuk az ilyen felállást. A szorgalmunkkal nincs baj, de a magatartásunk hagy némi kívánnivalót maga után.
Ezért ne legyél mérges Mama! Itt tökösnek és élelmesnek kell lenni, és meg is jutal-maznak érte! Piros pontok helyett Badass érméket kapunk, amelyek jó hatással vannak az egészségünkre, támadóerőnkre, fegyvere-inkre vagy épp a pajzsunk erejére.
Van egy jó hírem Mama! Letettem a jogsit is. Olykor-olykor járművel közlekedünk, ami kell is a nagy bejárható területekhez.
Élmény itt minden óra Mama! Remélem, mielőbb meglátogatsz!

Puszillak, Salvador

* * *

Drága Fiam!

Nem vérciki a spanok előtt, ha anyád meglá-togat? No, nem bánom, majd viszek nektek madártejet. Apáddal pár éve all inclusive nyaraltunk a Pandorán. Imádtam azt a fakultatív programot, amikor gépkarabéllyal lőhettük a helyieket.
Akkoriban találkoztunk egy csapattal, akik nagyon hasonlítottak rátok. Ki tudja, talán majd találkoztok velük ti is. Azt mondják, azóta még izgalmasabb, kalandosabb és tar-talmasabb lett az élet a határvidéken, amit mindenkinek érdemes kipróbálni.
Vigyázz magadra fiam!

Csókol, Anyád

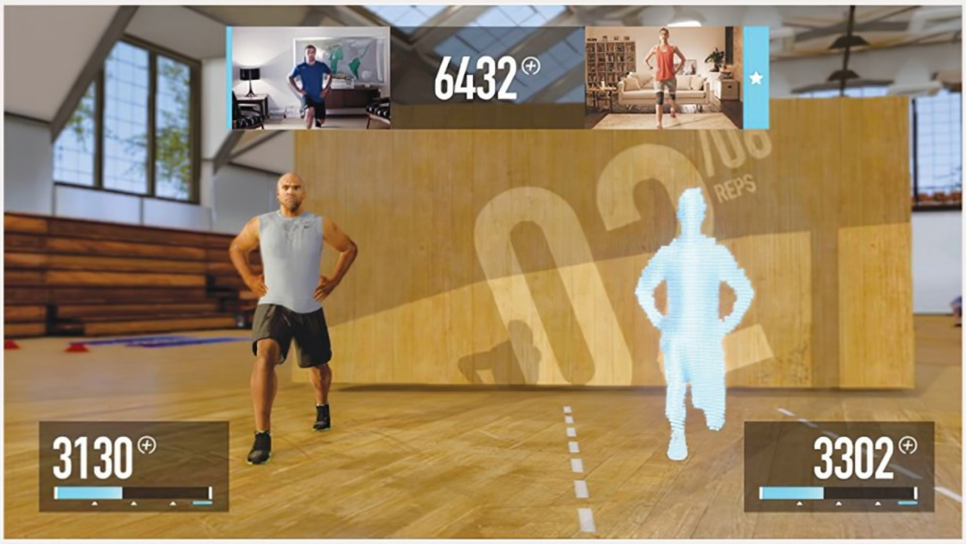
9/10

Kiadó: ***2K Games*** Fejlesztő: ***Gearbox Software***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Szasa

Nike+ Kinect Training



Húzom az igát és nyúzom a Zsigát

Nocsak-nocsak, milyen játékot hozott nekem a postás tesztelésre? Úgy látszik, hogy a Nike-nál és az Adidas-nál a céges levelezésben most volt beállítva az a funkció, hogy „Akkor adjunk ki egy fitnesz-programot, ami a Kinectre épít, mert jön a tél, elhíznak az emberek a sok bejgli meg karácsonyi töltött káposzta után, de majd a mi proginkkal jól karban lesz tartva a testük". Szerencsétlen hasizmaim még nem heverték ki a miCoach okozta sokkot, már előre nyüszítettek, amikor meglátták a **Nike + Kinect Training** borítóját (ami egyébként elég jó lett szerintem), arra gondolván, hogy megint jól meg lesznek kínozva. És nem tévedtek, viszont az én cinizmusomat (Höhö, na mutass valami olyat, amit nem bírok megcsinálni, te játék!) úgy sodorta el a program, mint kezdő cunami a Józsi bá' papucsát.

Erősítsd a tested!

A játék egyébként nem sokat vacakol, bejelentkezés után megnézi a fizikális adatainkat, hogy személyre szabott edzéstervet tudjon kialakítani nekünk. Persze ha ezt nem szeretnénk, akkor lehetőségünk van úgynevezett öt perces gyakorlatot végezni, illetve összeállíthatunk bizonyos paraméterek alapján egy 15, 30, 45 perces, esetleg kerek 1 órás programot. A legtöbb ilyen fitnesz cucc a botrányosan megvalósított irányításon vérzik el, hiszen itt a körítés nem sokat számít.
No, a Nike + esetében meglepően jól sikerült ez a szegmens! Első körben egy szimpla 15 perces gyakorlatsort akartam elindítani az easy beállításokon, csak a próba kedvéért.
A roppant bájos virtuális személyi edzőm sokat nem is vacakolt, mindenféle ismerkedés nélkül belevágtunk a közepébe.
30 másodperc szívás, 30 másodperc pihi – így van felosztva a program. Csináltam sima fekvőtámaszt, helyben ugrálást, mountain climbert, jumping jacket, illetőleg négyütemű fekvőtámaszt – ezek alapgyakorlatnak számítanak, nagyon mégsem találkoztam velük egyik játékban sem. Voltak amúgy nagyon jópofa játékos feladatok, például a kidobós, amikor arrébb kell ugrálunk a labdák elől, vagy az a „tükrös" játék, amikor csak egy kis hely van az akadályok kikerülésére és nekünk oda kell állnunk, feküdnünk, ugranunk, mint például a Kaptár című remekműben, amikor szegény afroamerikai kollega beszorul egy folyosóra és lézereket kell kerülgetnie. Szóval, ez volt a 15 perces sorozat, de én frankón majdnem kiköptem a belem a végére. Rendkívül pontosan érzékelte a Kinect a mozdulataim, ha lazsálni próbáltam, rám ordított a csaj, hogy emeljem magasabbra a térdeim vagy nyújtsam ki teljesen a kezem. Egyébként már ebből is látszik, hogy ez az anyag bizony tényleg egy szakmai stáb segítségével lett összerakva, mert jók és kemények voltak a feladatok.



A lényegi rész amúgy egy négy hetes terv kialakítása, ahol minden megváltozott paraméterünkről értesít minket a gép. Természetesen az egész stuff a Nike + szolgáltatásra épül: amennyiben van már ilyen fiókunk, akkor minden további nélkül működik a szinkronizálás és nyomon követhetjük fejlődésünket, illetve hogy mennyi Nike Fuel pontunk van. Nagyon jópofa még az is, hogyha a világhálóra csatlakozunk, akkor tarthatunk csoportos edzéseket is a barátainkkal. Gondolom, nem kell ecsetelnem, hogy mennyit számít, amikor látjuk egy nagyon kedves barátunkon, hogy mindjárt összeesik a fáradtságtól és már alig bírja, de azért kitart és nekünk is ezt kell tenni, hiszen nem lehetünk nyilvánosan pudingok!



Fél lábbal a Himalájára

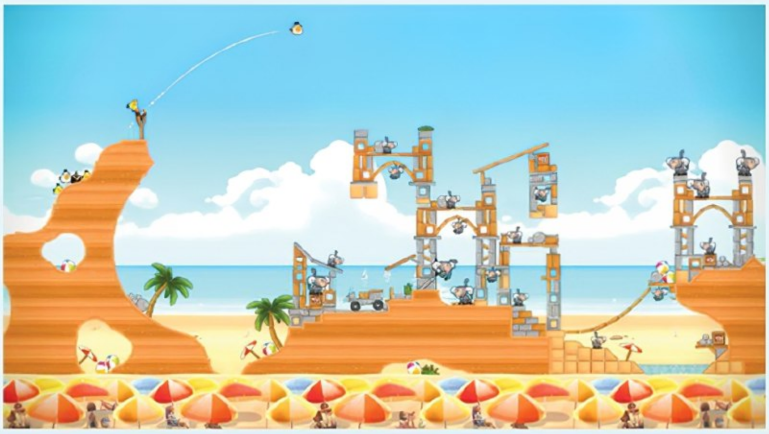
Szóval minden előzetes gúnyolódásom ellenére meglepően jó és hasznos lett a Nike + Kinect Training. Kicsit fapados a megvalósítás, viszont a gyakorlatok nagyon rendben vannak, érződik rajtuk, hogy egy profi team rakta össze azokat. Kiemelendő még az is, hogy használhatjuk a saját zenéinket is, de mondjuk azokkal sincs semmi gond, amik alapból benne vannak a játékban.
Szóval szép és jó a „játék", ami az MMA Trainer után talán a leghasználhatóbb szobafitnesz, amit Kinectes támogatással kiadtak – mindössze egy probléma van vele, de ez igazából az összes ilyen játékra igaz: ha ráveszed magad, hogy lemenj egy edzőterembe, akkor ott tényleg csinálni is fogsz valamit. Viszont otthon, a jó melegben, amikor éppen a kedvenc sorozatunk megy?
Ha van hozzá lelkierőnk, akkor ez a program bizony jó választás lehet!

8/10

Kiadó: *Microsoft Studios* Fejlesztő: *Sumo Digital*
Multiplayer: *nincs* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Hpeti



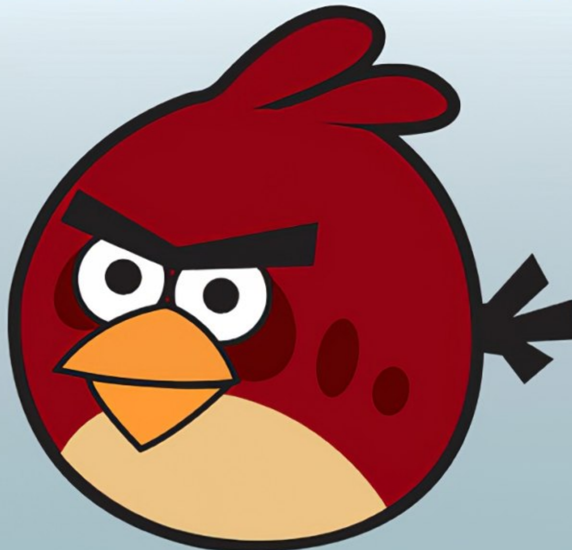


ANGRY BIRDS TRILOGY

A MADÁR AZ ÁSZ!

Mobiljátékok. Az iPhone berobbanása óta meghódították az egész világot, és már mindenki ismeri a mérges madarakat, a Fruit Ninját (Ki ne próbáld, függő leszel!) és a hasonló, pár dolláros élvezeteket. Azt hiszem, a mobil- és konzoljátékok egyre vékonyodó határvonala valahol ott húzódik meg, hogy míg előbbiekkel többnyire azért játszik az ember, mivel éppen nincs jobb dolga (utazik, egy rémunalmas órán van, átjöttek a kedvenc rokonok), addig utóbbiakra azért szakít időt, hogy kikapcsolódhasson, mert amúgy is élvezi és pontosan erre kívánja szánni az idejét.
Aztán akadt egy-két mobilos szoftver, ami kinőtte ezt a burkot, és az ember azon kapta magát, hogy már akkor is azokat nyüstöli, amikor ezerszer értelmesebb dolgokra is lenne ideje. Ezen játékok zászlóvivője az Angry Birds, avagy minden idők talán legsikeresebb telefonos (illetve most már nem csak az – jelen állás szerint hirtelen a porszívó és a régi típusú mikrók jutnak eszembe olyan platformként, amiken még nincs Angry Birds) szoftvere. Miről szól? Mindenki tudja, de azért ha valaki netán ürgének állt, vagy négyes metrós munkásnak és a föld alatt töltötte az elmúlt három évet, leírom a kedvéért: a Disznók elvitték a tojásokat és a Madarak ezért mindegyiknek nekilövik magukat. Ööö, igen... hát ez elég hülyén hangzik. Mindegy, a sikert nem a történet, hanem a játékmenet érte el, így a madarak az iOS és Android platformokra történő megjelenést követően már PSP-re, böngészőkre, most pedig az Angry Birds Trilogy személyében az asztali konzolokra is eljutottak.

A Trilogy kiadás tartalmazza az eredeti Angry Birds játékot, az ünnepi hangulatú Seasons-t, valamint az animációs filmen alapuló Angry Birds: Rio-t. Eleinte furcsálltam, hogy a gyűjteményből hiányzik a legújabb Space-epizód, ám jobban belegondolva annak valóban lehetetlen lenne a hagyományos kontrollerrel történő irányítása.
Azok kedvéért, akik nincsenek tisztában az egyes részek tartalmával: ezek együttese még így is több mint 50 óra játékidőt garantál. A szavatosságra tehát egyértelműen nincs panasz, ráadásul a lemez nyilván nem teljes áron kerül forgalmazásba (elvégre mobilos megfelelőik együttes ára sem haladja meg a három-négy dollárt, sőt az Androidos készülékekre ingyen vannak).
Persze most az a kérdés, hogy ami a mobilodon megállja a helyét, az megteszi-e majd a nappaliban is? Nos, röviden a válasz: igen.
Az Angry Birds Trilogy nagyon kellemes kezelési felülettel lett megáldva, igazából ennél csak az érintőképernyő nyújthat jobbat (Merre van a Vita-verzió?).
Az analóg karok meglepően jól látják el feladatukat, a játék keveset tölt, a menürendszer és a pályák közti váltás gyorsan történik, szóval tényleg majdnem olyan kényelmes minden, mint mobilon. Csak hát őszintén szólva ez hangulatában akkor is kicsit kevés a konzolokra. Jól el lehet vele szórakozni, rengeteg időre le fog kötni, de elég végignézni az őszi szezonon, és amikor az ember azon gondolkodik, hogy a Sleeping Dogs, a Resident Evil 6, a Dishonored, a Call of Duty vagy az Angry Birds kerüljön a kosarába... nos, nem hiszem, hogy sok esetben fogják a madarakat hazavinni. Valamivel azért megpróbáltak többet adni, mint a telefonokon, így szebb átvezető animációkat kapunk, valamint pár exkluzív pályát, de mindezek mellett az anyag még mindig túl sokat akar a pénztárcánktól.



Az Angry Birds Trilogy a legjobb mobiljátékok közül emel ki hármat. Csupán azt felejti el, hogy azok sikerét első sorban az alapozta meg, hogy fillérekért árulták őket.
Emellett aki nagyon szereti a szoftvereket, és vágyik arra, hogy nagy képernyőn, 1080p-ben dobálhassa a madarakat, trófeákat és acsikat gyűjtsön, igazából biztosan megtalálja, amit keres. Aki pedig csak érdeklődő, és annyira nem az ilyesfajta játékok szerelmese, az jobban teszi, ha vár, amíg egy kicsit lejjebb megy a korong ára.
Utána viszont már tényleg nincs mitől tartania, mert jól fog szórakozni.



7/10

Kiadó: *Activision*
Fejlesztő: *Rovio Entertainment, Exient Entertainment*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DTS, DD 5.1*
GRAFIKA 7 ZENE 7 JÁTSZHATÓSÁG 7
SZAVATOSSÁG 9 HANGULAT 7

rolmanus

CONSOLE CORNER 9 990.-





DISHONORED

Egy alternatív világ emlékezetes kalandjai

Kocka vagy! Gyerekes vagy, mikor hagysz már végre fel ezzel a marhasággal? Nem unod még? – olyan kijelentések és kérdések ezek, amelyeket sokszor hallhatunk, amennyiben kedveljük a videojátékok világát. Persze próbálhatnánk érveket hozni, igyekezhetnénk igazolni abszolút érthető tetteinket, de az előítéletekkel (amik valahol ott ragadtak le, hogy egy kockával keringünk jobbra-balra, hogy kisebb kockákat emésszünk fel) szemben az észszerűség és a racionalizmus nem nyerő fegyver.
Mert hát ki tagadná, hogy az új évezred videojátéka egy alternatív dimenzió? Olyan világok és univerzumok összessége, amelyben valós életterünkhöz minimálisan hasonló, vagy éppen attól teljes mértékben eltérő helyszíneken élhetünk át hihető és abszolút hihetetlen kalandokat, ezzel akár nem csak reflexeinket, helyzetmegoldó képességünket, de személyiségünket is fejlesztve. Csak a vak és az oda nem figyelő (mert nem is érdekli az igazság), felületes emberek nem látják, miféle lehetőség van mindebben, miközben egy vállrándítással el is intézik a történetet: „ez nem a valóság, felesleges időpazarlás mindegy egyes videojátékokkal eltöltött perc".
Nem, nem az. Persze, vannak olyan programok, amik nem adnak, talán még el is vesznek. Vannak, amik csak az elvárhatót teszik le az asztalra, miközben sokadszorra mész végig a másképpen nevezett, más színekből és alakzatokból összerakott virtuális felületek között. De vannak olyanok is, amik új alternatívát ígérnek, amik felkavarják az állóvizet, és amik élményt adnak, amivel fejlődhetsz, amivel új utakat járhat be a lelked, még ha csak egy alternatív dimenzióban is.
Utóbbi kategóriába rengeteg alkotás sorolható, miközben a jelenlegi videojátékos ipar legnagyobbjait nézzük. Életre szóló kalandok, még soha nem látott csodálatos világok, morális kérdésekkel történő játszadozások – soha nem felejtjük a szívünkhöz legközelebb álló darabokat. A sor, a lista pedig állandóan bővül, persze személye válogatja, hogy arra mi kerülhet fel, de nagy eséllyel vannak állandó és biztos pontok, amik a többségnél egyaránt bekerülnek a köztudatba. Nagy eséllyel a francia Arkane Studios (Arx Fatalis és Dark Messiah) készítette **Dishonored** is ezen az úton halad, elvégre bár új IP-ről van szó, már az első bejelentések óta sokan figyeltek fel a kicsit a Bioshock és a Thief nyomdokaiban haladó produktumra, amivel kapcsolatban mégis lehetett látni már a kezdetektől fogva, hogy emellett mégis egyedi és egyéni lesz. Egy újabb alternatív világ, egy újabb alternatíva az életre, további lehetőségek az ismeretlenben való kalandozásra.

A Dishonored esetében az „alternatív világ" különösen találó és helytálló jellemző, elvégre steampunkos környezete egy az egyben idézi az ipari forradalom utáni Angliát, azon belül is Londont.
Gőz helyett itt egy a cetekből nyert különleges olaj hajt mindent (ami egyben a katonaság hadi erejének alapjait is szolgáltatja), ennek megfelelően a fejlődés is másfajta irányt vett, mint valós világunkban, ám mégis vannak összekapcsolódó és sok dologban hasonlatos pontok, amik miatt nem leszünk teljesen idegenek a virtuális kaland helyszínéül szolgáló nagyvárosban. Az építészet, a ruházkodás, a járművek formája egyszerre ismeretlen és korábban már (változtatásokkal ugyan, de) látott, a nagyobb eltérések inkább a részletekben jelennek meg.
Kezdjük ott, hogy a patkánypestisnek elnevezett rákfene már hatalmas méreteket öltött az elszegényedett negyedekben, aminek hatására statárium lépett érvénybe, így a még egészségesek teljes diktatúrában és kontrollban élik mindennapjaikat, míg a fertőzöttek a föld alá vonulva várják utolsó lélegzetüket, miközben zombi módjára támadnak az esetlegesen közéjük kerülő idegenekre.
Aztán ott vannak a patkányok… a méretesre nőtt példányok mindenhol ott vannak, sőt az idő múlásával egyre jobban megkeserítheti történeted, de alapvetően komoly problémát okozhatnak, hiszen tömegesen támadva bármikor veszélyt jelenthetnek mindenki számára. Bűzös, agresszív, halálos csapatok róják az utcákat és csatornákat, élelem után kutatva, ami lehet élő és élettelen is, ők nem válogatnak.
Nem utolsó sorban a viszonylag hagyományosnak mondható fegyverek mellett vannak különböző alkalmazható mágiák is, amik a játékos életébe is bekerülnek a végigjátszás során, ezzel is kicsit megkavarva a hétköznapi dolgok rendjét, de ezekről inkább majd később, bővebben elemezgetve térek ki, most inkább lássuk a már leírtakhoz tartozó alapsztorit.

Hősünk Corvo Attano, aki a császárnő és annak lányának, Emily-nek a védelmezője, egészen addig, míg egy nagyobb utazásról vissza nem tér, hogy tájékoztassa az uralkodónőt a szomorú fejleményekről – beszámolóját árnyékharcosok szakítják félbe, akik a térben ide-oda ugrálva (avagy teleportálva) Jessamine-t kivégzik egy szempillantás alatt, majd a kislányt is elrabolják, minket otthagyva a belső intrikákat űző katonai vezetés irányította őrséggel, aminek köszönhetően

árulónak kiáltanak ki minket. A bűnbak már megvan, a kivégzésünk hamarosan várható, így az árulók már érzik a siker édes ízét a szájukban, ami egyik pillanatról a másikra vált keserűre, mikor az ellenállás kiszabadít minket fogságunkból (vagyis inkább megteremtik az ahhoz szükséges feltételeket). Kalandunk igazából innen kezdődik meg, mikor a motorcsónakkal eljutunk a császárbarát rebellisek búvóhelyére, ami új otthonunkká válik, és ahonnan a Dishonored gerincét jelentő közel tíz főküldetésre megindulhatunk a végigjátszás során. Célszemélyek likvidálása, Emily kiszabadítása, a totalitáriánus rend megdöntése a trónörökös érdekében. Semmi komoly, csak egy átlagos program a videojátékok nyújtotta alternatív dimenzióban.

Ahogy elkezdődött a kalandom, máris lenyűgözött az aprólékosan kidolgozott, teljes egészében felhúzott város, amelynek területeit és negyedeit később mind meg fogjuk ismerni. A kis hajóval beállásos feltöltésnél körbefordulva figyeltem a falaknál lecsorduló víztömeget, a háttérben magasodó házakat és házromokat (később minden egyes csónakázásnál az volt az első, hogy részletesen szemügyre vettem a tájat, ami valami fantasztikus látványt nyújt).
Mintha tényleg egy utazáson vettem volna részt, egy olyan vakáción, ami ugyan nem kevés veszélyt hordoz magában, ám mégis kedves a szívünknek.
Ahogy elbeszélgettem a strázsáló őrökkel, Emily-vel is összefutottam, akivel bújócskáztunk is egyet (a program játékosan tanít meg a lehetőségekre, vagy éppen a küldetések közben teszi ezt – a kislánnyal történő rejtőzés pont arról okít, hogyan bújj el a tereptárgyak és árnyékok közt, ami később nagy hasznodra válik), majd az uralkodónő felé vettem az irányt. Útközben festőnek pózoló nemessel találkoztam, mindenki tette a dolgát és élte az életét, ezzel is bizonyítva, hogy a Dishonored világa létező és élő alternatíva, amely nem csak most, egy program miatt született meg – mi vagyunk azok, akik csak most kapcsolódtunk ebbe az univerzumba. Később aztán a napos és esős (éjszakai) helyszíneken csak erősödik bennünk ez az érzés. Járjuk az utcákat és háztetőket, rejtőzködünk és gyilkolunk, de mindezt olyan természetességgel tesszük, mintha mindig is ez lett volna a napi tevékenységünk, pedig Corvo számára is új a helyzet.
A csatornákba érve elkerüljük a patkányok hadát (vagy hullákat dobunk oda nekik, hogy a táplálkozásuk alatt ne figyeljenek fel ránk), elintézzük a félholt fertőzötteket, ezzel együtt pedig érezzük a helyzet drámaiságát, ahogy a félbolond öregasszonynál is, aki nem kevés segítséget ad nekünk, amennyiben eleget teszünk kívánságainak.
Van ugyanis jó pár mellékküldetés a főbb történeti vonal mellett: valaki megkér minket egy bizonyos személy életének megóvására, mások a rablóbandák vízkészletének megmérgezését szorgalmazzák (ehhez először egy laboratóriumba is be kell törnünk) – a missziók azonban csak opcionálisak, végrehajtásuk nem kötelező, de elvégzésük sokat segíthet a későbbieknek, kihatásuk lehet nem csak a fejlődésünkre, de a sztori előrehaladására is.
Ha már hatásokról beszélünk, azt sem szabad elfelejteni, hogy a Dishonored világára





teljes mértékben befolyásoló erővel vannak a cselekedeteink. A játékmenet ugyanis több lehetőséget is a kezünkbe ad, kezdve a totális pusztítástól a teljes észrevétlenségig, amelynél ellenfeleinket sem öljük meg (plusz saját szájad íze szerint keverheted ezen oldalak elemeit) – a gyilkosságok pedig a hullákhoz vonzzák a patkányokat, ezzel még jobban terjesztve a pestist, ami ha nem vigyázunk, a teljes várost felemésztheti, ezzel egy sötétebb jövőképet adva a sztorinak is, aminél egyébként sem mindegy, kivel és hogyan viselkedünk. A túlzott agresszió esetében az emberek kevésbé lesznek segítőkészek, a patkányok térhódítása a rengeteg hulla esetén pedig önmagáért beszél. Más kérdés, hogy mágiád segítségével a kis állatok szövetségessé is válhatnak…

Térjünk akkor vissza az eszközeinkre, amik kiváló szolgálatot nyújtanak kalandunk alatt (éppen úgy, mint a mentés lehetősége, ami bármikor elérhető, használata pedig erősen javallott). Alapfegyvereink kardban, pisztolyban, nyílpuskában (különböző tulajdonságú lőszerekkel) és robbanószerben merülnek ki, ám emellett a titokzatos Kívülálló (a vallás terén is diktatúrát kialakító hatalom nem csak őt, de híveit sem látja szívesen, foggal és körömmel küzd ellenük, egyfajta keresztes háború formájában) segítségével a mágia is fontos társunk lesz az elittel folytatott küzdelemben.
A felvezetésben látott árnyékharcosokhoz hasonlatosan mi is képesek leszünk a teleportálásra (így teraszról-teraszra, háztetőről-háztetőre, csövekről-csövekre ugrálhatunk), de a titkos elemek megszerzésével egyre több képességet tudhatunk majd magunkénak, amiket még fejleszthetünk is (nem mellesleg a fegyverek tulajdonságai is bővíthetők). Falakon átlátás, emberek és patkányok megszállása, irányítása (rengeteg lehetőséget adva ezzel a kezünkbe), az idő lassítása, erőteljesebb mód, patkányhorda megidézése és egyebek. Válogatni van miből, ha pedig ügyesen alkalmazzuk az erőket, a harcok is folyamatosan új és új élményeket adnak, köszönhetően az alap szisztémának, aminél védekezhetünk és ellentámadást hajthatunk végre a jobb kezünkben lévő kard segítségével, majd az egyensúlyából kilendített ellenfelet le is lőhetjük a bal kézbe helyezett mordállyal, illetve akkor ezek mellé a mágikus képességeket is alkalmazhatjuk, ami ezek után talán számotokra is egyértelműen felkavarja a más játékokban alkalmazott tucatmegoldások vizét.
Nem, a Dishonored nem áll be a sorba, igyekszik kitörni abból, amihez a harcrendszer is belead anyait és apait.

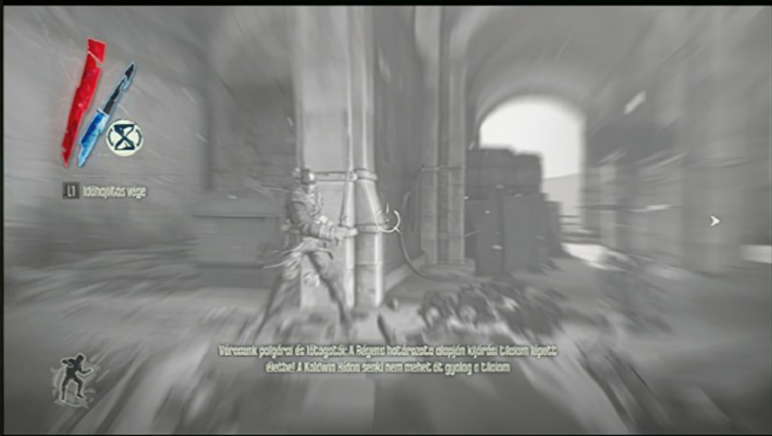
Tegyük mindehhez hozzá a remekül megírt történetet (a párbeszédekkel együtt), a nem várt fordulatokat, a társalgások kihallgatását, a remek helyszíneket: elhiszed, ha azt mondom, hogy mindezek együtt egy majdnem tökéletes játékot adnak a kezünkbe? Megcserélhetjük a mérget a kulcsfontosságú személyek poharában, vagy éppen el is oszthatjuk azt, hogy mindenkinek jusson belőle; randalírozhatunk a bordélyházban a fedetlen testű buja nőstények között, miközben a kis Emily-t szabadítjuk ki (nem mellesleg fontos célpontokkal is végezhetünk a helyszí-

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Picachutól

Tudjátok, hiába vagytok pengék angolból, valahogy mégis hozzátesz az élményfaktorhoz, ha a saját anyanyelveteken élhetitek át egy játék varázsát (még ha a ragozással olykor problémák is vannak). Sokkal inkább magatokénak érzitek a történetet, az események magukkal ragadnak, végül azt veszitek észre, hogy már jócskán elmúlt éjfél. A Dishonored minden magyar videojátékosnak kötelező vétel. Egyébként maga a játék sem rossz, kicsit olyan Álomháborús és Sherlock Holmes-os mix az egész.







nen, hogy egy szövetségesünk kapja meg helyettük is a szavazatokat a háttérben zajló politikai harcok alatt). Bár sok helyen láttam, hogy egyesek rövidnek tartják a programot, ha mindent meg szeretnénk tudni, minden feladatot el akarunk végezni, plusz igyekszünk a lehető legoptimálisabban teljesíteni a küldetéseket, azért az átlag körül, vagy az felett jön ki a játékidő is, ami ráadásul abszolút változatossággal lep meg minket. Oké, a fő missziók viszonylag egy sémát követnek, hajazva ezzel némileg az Assassin's Creed-szériára is, de alapvetően nem fogunk unatkozni a küldetések alatt, amit nem csak a sztori, de az ellenfelek is biztosítanak (hagyományos ellenfelek, patkányok, az őrök kis kedvencei, gólyalábakon sétáló lépegetők – illetve életünket egyéb tényezők is nehezítik, mint például az elektromos falak, amiken csak úgy nem sétálhatunk át).

Azt írtam, „majdnem tökéletes" a Dishonored. Nem véletlenül. Bár összességében nézve az Unreal motornak köszönhető környezet fantasztikus, közelről megtekintve a tereptárgyakat, épületeket és falakat, ellenfeleket, egyértelművé válik, hogy a távolabbról szemünk elé kerülő összkép az, amin sokat dolgoztak a fejlesztők. Elnagyolt, összemosott textúrák vannak mindenhol, a betontól a tárgyakig (egy rakás dolgot megehetünk: gyümölcsök, kenyerek, konzervek várnak minket a szekrényekben és az asztalokon) minden csak hellyel-közzel lett kidolgozva, ami ha kukacoskodni akarunk, maga adja a lehetőséget a kötözködésre.
Persze ez nem eget rengető hiba, de látható probléma, ráadásul a patkányoktól rendre frászt kaptam, hiszen mindenre hasonlítanak, csak élő társaikra nem – ha valaki már találkozott ezzel az állattal, esetleg tart is belőle, az tudja, hogy miről beszélek.
A harcok során néha belekeveredhetünk a lehetőségekbe, de ez inkább csak a kezdetekben jellemző, később azért remekül rá lehet érezni az irányításra, a játékmenet meg úgy adja magát, ahogy van.
Audio szempontjából is remekelt az Arkane, elvégre a hatásos, néhol csak hanghatásokkal, máskor drámai dallamokkal operáló muzsika annak a Daniel Lichtnek köszönhető, aki korábban inkább horrorfilmes zenékkel, nem is olyan régen pedig a Silent Hill: Downpour muzsikáival bizonyította a rátermettségét. Szinkronhangok terén is vannak ismerős arcok, hiszen Carrie Fisher, Susan Sarandon, Michael Madsen és Brad Dourif is a nevét adta a programhoz, amivel elmondható, hogy igazi sztárparádé felel a fülünkbe jutó elemekért.
Ami pedig az egyik legjobb összetevő: a teljes Dishonored magyar felirattal lett ellátva. Az itt-ott található könyvek lapjai, a párbeszédek, a történetes információk, a menü – minden az anyanyelvünkön olvasható, ráadásul hiba is alig van a terjedelmes szövegben (néha a ragozás nem stimmel, van némi szóismétlés, de tulajdonképpen ennyi a baj, szinte szót sem érdemel).
Ezért kiemelt köszönet jár, elvégre csak hozzátesz az élményhez, ha nem kell magunkban fordítgatni és mindent egyből megértünk.

A Dishonored összességében tehát egy remekül sikerült új IP, amire esetleg még építeni is lehet a továbbiakban.
A Kívülálló személye misztikummal teli, ahogy részben a sztori is; imádtam előbbi sajátos, nem evilági pályáját, de ugyanúgy az alternatív nagyvárosban történő lézengés is nagyon élvezetesnek bizonyult, nem beszélve a (meglehetősen véres, durva kivégzéseket is tartalmazó) harcról és a játékmenetről, ami sok-sok lehetőséget ad a játékos kezébe. Egy-egy pályán rengeteg módon végigmehetünk, ami részben a tereptárgyaknak, részben pedig a rendszernek köszönhető, elvégre nem mindegy, hogy meglapulunk, osonunk és elkerüljük támadóinkat, vagy direktben kiállva eléjük megküzdünk az előözönlő ellenfelek garmadájával.



Remek játékról van szó, amit nyugodtan ajánlok a nem annyira tipikus kalandok kedvelőinek, mert hibája kevés van, a benne lévő bugok (beakadások, megközelíthetetlen helyszínek stb.) nagy része pedig már egyből a Day 1 patch-csel ki lett javítva.
Jó szórakozást hozzá, garantáltan nem fogsz csalódni ebben a kicsit sötét és komor, alternatív világban, ahol még morális döntések is várnak a kiemelkedő hangulatú végigjátszás során.



9/10

Kiadó: *Bethesda Softworks* Fejlesztő: *Arkane Studios*
Multiplayer: *Nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Böjtös Gábor



KOMPAKT TÁNCPARKETT

Még a legprofibb piaci elemzők sem gondolták volna 2006-ban, hogy a Wii új fejezetet fog nyitni a partijátékok történetében.
Pedig utólag belegondolva – persze ilyenkor már könnyű okosnak lenni – annyira egyértelmű, hogy a nép mindig is kapó volt az ilyesmire, ráadásul nem pusztán az alkalmi játékosok rétege. Ha a PS2 korszakában volt a közeledben EyeToy, valószínűleg sejted, miről beszélek – amikor előkerült a kis kütyü, mindenki odatódult: gyerek, felnőtt, hardcore, casual egyaránt játszani akart az aranyos minijátékokkal. A Sony kamerája ugyan még nem volt elég fejlett ahhoz, hogy egy egész konzolt rá lehessen építeni a mozgásérzékelésre, azért elég feltűnően jelezte, hogy itt bizony rövidesen új trend fog kialakulni, ami ha nem is fogja leváltani a jelenlegit, de mindenképpen párhuzamosan halad majd azzal. Most, hat évvel a Wii megjelenése után (Durva, mi?) ott tartunk, hogy mindhárom nagy konzolgyártó rendelkezik a maga mozgásérzékelős megoldásával, közülük a Microsoft épp egy kamerával, ami a ritmusjátékok fellegvárává nőtte ki magát.
A számok önmagukért beszélnek: ha pusztán azokat a produktumokat veszem figyelembe, melyek címében szerepel a dance szócska, kapásból tíz példát fel tudnék sorolni és ez a szám hónapról-hónapra csak gyarapodik.
Személy szerint mindig is különleges kapcsolatot ápoltam ezzel a zsánerrel.
Már önmagában a ritmusjáték szó valamelyest eltérő jelentéssel bír nálam, hiszen kizárólag nézőpont kérdése, mit nevezünk annak. Bizonyos értelemben a verekedős játékok is ritmusérzéket igényelnek, de ugyanez elmondható egy nehezebb hack'n'slash stuffról. Persze nem akarom játszani a hülyét, pontosan tudom, hogy klasszikus értelemben mit neveznek így, és ezen alkotások közül a Guitar Hero harmadik része volt az, amivel a legtöbb időt töltöttem – sőt belegondolva talán az egyetlen, viszont abban jó néhány órám benne volt (bár ahhoz nem elég, hogy a legnehezebb fokozaton is bravúrozzak).
Hosszú idő után a **Dance Central 3** az első olyan program, ami ebben a zsánerben újra ellátogatott hozzám, és bevallom őszintén, nem kevés kihívás elé állított.
Az első és egyben legsarkalatosabb problémа, amivel szembe kellett néznem, az maga a tánc volt, amelyhez annyi közöm van, mint... nos, hasonlatot sem nagyon tudok találni, mindenesetre elég, ha annyit mondok, hogy nem tartozik a kedvenc elfoglaltságaim közé. A másik problémám pont ebből következett, ugyanis nehezen tudtam elképzelni, hogyan fogok két oldalt írni egy táncolásra kihegyezett játékról.
Szerencsére a DC3 nem nehezítette meg túlságosan a dolgomat, mivel a korongon decens tartalom kapott helyet. A stuff gerincét nyilván maga a zenei felhozatal alkotja, és a Harmonix jól tudja ezt. Jó szokásukhoz híven nem aprózták el a kínálatot, és túlzás nélkül állíthatom, hogy mindenki meg fogja találni az ízléséhez leginkább passzoló előadót.
Oké, a hardcore metálrajongók valószínűleg nem, mert headbangelős koreográfiával









nem találkoztam a tesztelés ideje alatt, de ki tudja, talán DLC formájában az is érkezik majd, ha kellő mennyiségű levelet küldenek a fejlesztőknek. Több mint negyven számmal büszkélkedhet a Dance Central 3, és ezek között a '70-es évek slágereitől kezdve a mai legpopulárisabb alkotásokig minden megtalálható; ha az ismerőseid retro partira invitálnak, oda is elviheted a játékot, legfeljebb elindítod Gloria Gaynor *I Will Survive*-ját, esetleg a Village People-tól a *Y.M.C.A.*-t, csak ne felejtsetek el bekészíteni néhány Bambit a hangulat fokozása érdekében.

Ha ilyen messzire azért nem szeretnéd beállítani az időgépet, a '80-as és '90-es évek sava-borsát is fellelheted, példának okáért a zseniális Daft Punkot (*Around the World*), vagy mondjuk Vanilla Ice-t (tőle az *Ice Ice Baby*-t, mi mást?). Akik "szexik és ezt tudják", csápolhatnak LMFAO-ra, az abszolút menthetetlen eseteket pedig várja Nicki Minaj és Justin Bieber (természetesen a felsoroltak csupán elhanyagolható szeletét képezik a teljes repertoárnak, az interneten fellelhető a teljes lista).

A paletta pedig csak tovább szélesedik majd a folyamatosan érkező DLC-kkel, melyek közül néhány egészen biztosan mosolyt fog csalni az emberek arcára, elvégre a Harmonix olyan őrült tételekkel akar kedveskedni a rajongóknak, mint például a *Gangnam Style*. Képzeld csak el, milyen röhögőgörcs törne ki egy házibuli résztvevői között, amikor valaki váratlanul benyomja ezt a számot!

A zenéket a számos választható játékmód foglalja keretbe. A Story végigröpít minket az összes elérhető dalon, ami tökéletes bevezetőként funkciónál, azonban az igazi móka nem itt kezdődik; elvégre a Dance Central 3 mégiscsak egy partijáték volna, ennek fényében a többjátékos opciókra helyeződik a hangsúly. Haladjunk szépen sorjában.

A Performban egy kiválasztott számot játszhatunk el akár egyedül, akár egy ismerőssel – úgy gondolom, ezt nem igazán szükséges tovább cifráznom. A Reharse lényegében egy gyakorló módusznak felel meg és elég sok lehetőséget tartogat (szinte már a verekedős cuccok gyakorló szegmensét juttatta az eszembe): minden egyes koreográfiát alaposan begyakorolhatunk itt, sőt nem csupán egyben, hanem részekre lebontva is, ha pedig valami még ezt követően sem világos, lelassítva is áttanulmányozhatjuk a mozgásokat. Úgy gondolom, ha valaki nehezebb fokozaton is rá kíván gyúrni a játékra, illetve notóriusan szereti megdönteni az éppen aktuális rekordját, mindenképpen profitálni fog ezzel a móddal. A Battle-ben két player mérheti össze a tudását és értelemszerűen az nyer, aki magasabb pontot ér el; a Crew Throwdown pedig szinte ugyanez, azzal a különbséggel, hogy itt már két – maximum négy-négy fős – csapat áll egymással szemben. A Party Time (ahogy a neve is mutatja), a legtökéletesebb választás lehet egy házibuliban, itt ugyanis véget nem érően, teljesen véletlenszerű sorrendben váltakoznak a dalok, garantálva ezzel a folyamatos pörgést.

Az előző részhez hasonlóan most is megkapjuk a Fitness módot, aminek a kalóriákat serényen számláló egyének biztosan örülni fognak. Én elsőnek ezt próbáltam ki egyébként és eléggé meglepett, hogy bár nem erre van kihegyezve a játék, egész sok mindent beállíthatunk és akár valóban hasznos kiegészítőként szolgálhat azok számára, akiknek fontos a rendszeres testmozgás.



Beállíthatjuk az aktív napok számát, továbbá azt a kalóriamennyiséget, amit szeretnénk letáncolni egy nap alatt – innentől pedig már csak annyi a dolgunk, hogy összeállítsunk egy a szájízünknek megfelelő playlistet és már össze is kötöttük a kellemest a hasznossal. Bár azt halkan megjegyezném, hogy a program talán egy kissé túlságosan is jóhiszemű volt velem szemben, ugyanis erősen kétlem, hogy az epilepsziás bébifókára hajazó mozgásommal elégettem volna annyi kalóriát, amennyit a játék kiírt.

Hardcore vonalon sok játékos szidja a Kinectet arra hivatkozva, hogy az még nem elég fejlett a komolyabb mozgáskombinációk lekövetéséhez. Nos, a Dance Central 3 remekül megcáfolja ezt az állítást! Számomra csupán a helyhiány okozott gondot, de ez nem a program, hanem a szobám számlájára írható, ettől függetlenül a Kinect pontosan, gond nélkül követte le a mozdulataimat.

Bár abszolút nem én vagyok a stuff célközönsége, azt ismét eszembe jutatta, milyen szuper is tud lenni ez az eszköz. A DC3-tól nem fogsz a táncparkett ördögévé válni – bár egy-két mozdulatot el tudsz sajátítani benne –, és az egész nem is erről szól, hanem a mindenki számára nyitott, önfeledt szórakozásról. Az külön elnyerte a tetszésemet, hogy mindig a számhoz illő mozdulatokat kellett utánozni, melyek ráadásul a korszaktól függően autentikusak.

Való igaz, hogy a Microsoft kamerája sosem lesz 100%-ig alkalmas platform a komolyabb, egész embert kívánó stuffoknak (a jelenlegi formájában legalábbis), viszont az interaktív ritmusjátékok rajongói keresve sem találhatnának ennél jobb alternatívát.

A Dance Central 3 tökéletesen reprezentálja mindazt, amiért a Kinectnek van és lesz is létjogosultsága a piacon.

Szórakoztató játékmenet, felhasználóbarát kezelhetőség, bőséges tartalom, és a megcélzott emberek számára gyakorlatilag végtelen szavatosság – dióhéjban így lehetne jellemezni a Harmonix legújabb üdvöskéjét. Ahol Kinect és házibuli is van egyszerre, onnan ez a játék nem is hiányozhat.

8/10

Kiadó: ***Harmonix Music Systems, Microsoft Studios***
Fejlesztő: ***Harmonix Music Systems***
Multiplayer: ***2-8 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Duke





DEAD OR ALIVE 5

DIDI ORGIA AKCIÓBAN

Emlékeztek azokra az időkre, mikor a Dead or Alive cím hallatán még nem a gusztusosan ugráló csöcsparádé vagy a röplabda jutott az eszünkbe, hanem egy egészen remek verekedős játék?
Sose fogom elfelejteni a hős PS2-es korszakomból, mikor drágalátos bátyámmal szanaszét vertük egymást a DoA2-ben (leginkább ő engem, mert folyamatosan csalt). Ez volt az a rész, amely méltán könyveltetett el kellő elismerést, hiszen a „kő-papír-olló"-szerű, egymás agyában turkálós, verekedős játékmenet újító frissesség volt a zsáner történetében. Ennek az epizódnak vizualitás terén már annak idején sem kellett panaszkodnia, hiszen a ***kerekded*** női formák sokaknak okoztak kellemes perceket, s ezáltal máris predesztinálta magát egy még lengébb öltözékű spin-off, a DoA Xtreme Beach Volleyball. Innentől kezdve indult el a „Big Tits at Home" jellegű irányvonal, ami ma már kihagyhatatlan eleme a franchise-nak. De hogy az „I'm a Fighter!" szlogennel felvértezett ötödik epizód ***mellesleg*** hogyan sikeredett? Az hamarosan kiderül az alábbi tesztből (ne szívd ***mellre***, hogy n***em lő***ttem le azonnal a poént)!

Nem indult túl rózsásan az éppen csak ***bimbó***zó kapcsolatunk a DoA5-tel. Bár nem szokásom ilyesmire kitérni, de a játék borítóképe szerintem valami bűn rosszra sikeredett. Vagyis magával azzal a harci montázs képpel az elején nincs is bajom, de annyira sötét az összehatása a cover artnak, hogy messziről nézve egy nagy maszlag az egész. Némi brightness-t és saturationt még állíthatott volna a vezető grafikus, de mindegy, ez annyira nem ***mell***bevágó probléma. A játékot bepattintva bőszen vártam a kezdő videót, aztán nem történt semmi. Az ilyen típusú játékoknál mindig is nagyon szerettem a bevezető akció***dús*** képsorokat, amelyek csak még jobban elősegítették az adrenalinnal tele***pumpált*** kedélyállapot elérését, de itt ez most sajnos elmaradt.
A menübe lépve nem ***cici***ztem sokat, rögtön rá is mentem a Story Mode-ra. Hasonlóan, mint a Soul Calibur V-ben, vagy a Mortal Kombatban, itt sincsenek egyéni karaktervideók, hanem helyette egy hosszú cselekményen kell végigverekednünk magunkat, amely szereplők szerint van szakaszokra szedve.
Húsz személyre (szekcióra) van bontva a történet, átlagban mindenkivel olyan három ellenfelet kell legyűrni, de van, mikor többet is. Viszont nem az összes karakter vesz részt a sztoriban, mint irányítható figura, mivel van, aki többször is előfordul. Csak halkan jegyzem meg, hogy maga a történet eléggé bénára sikeredett.
Néhol olyan magaslatokat érint, mintha egy három X-es felnőtt film töltelékjelenetét néznénk, és kábé a vágás után jöhetne is az a bizonyos másikféle „akció". Utólag már persze vicces, de épp a sztoriba belebonyolódva érdekesen hatott, hogy magának a Dead or Alive 5 bajnokságnak szinte semmi jelentősége nincs a fő cselekményszál kapcsán; csak úgy van és kész, a nyertes meg kit érdekel. Bár egy verekedős játéktól ne várjunk Shakespeare-i magaslatokat, így ettől még nem lesz a ***begy***emben a DoA5; csak pl. az MK-ban tök élvezetesre sikeredett az efféle próbálkozás (jó tanács: ne nyomd el az ismétlődő videókat, mert acsi jár, ha mindet megnézed). Amúgy a kampány 4-5 óra alatt simán abszolválható, esetleg 8-ig feltornázható, ha a verekedések alatti bónusz feladatokat is megcsinálod (ami egyfajta tutorialnak is felfogható).
Mellékesen még megjegyezném, hogy összesen 24 karakter található a játékban, ebből 3 a Virtua Fighterből ugrott át némi cameo jellegű szereplésre, és két vadonatúj harcost is kapunk.
Milla és Rig egyébként nagyon jóra sikeredett, jól passzolnak a DoA világába és a támadásaik is kellően használhatóak, hatásosak és ***kemények***; maximálisan elégedett vagyok velük.
De szokták mondani, hogy a puding próbája az evés, vagyis majd a játékmenet (aka. harcrendszer) vizsgálata után tudom csak megmondani, hogy ***kebel***barátok leszünk-e a DoA5-tel, vagy nem. A harcrendszer a Strike-ok (az mindegy, hogy ütés vagy rúgás), a Holdok (fogások) és a Throw-ok (dobások) szentháromságán alapszik. Mindezek tovább vannak szegregálva felső, középső és alsó magassági szintekre, és ezek kombinálása adja meg a mélységét a játéknak, azt a bizonyos „kő-papír-olló" játékot, hogy vajon az ellenfél mivel fog előrukkolni és hova irányul a támadása. ***Mell***esleg az ütésekkel tudsz a leghatékonyabban operálni és sebzést bevinni, de a fogásokkal (ha kitalálod a megfelelő irányt, hogy ellenfeled éppen hova akarja bevinni az ütést) meg tudod állítani a csapást, méghozzá úgy, hogy még te döngölöd bele a földbe az illetőt. Viszont ha mondjuk pont egy ***fogós*** műveletre készül az ellenlábasod, meglepheted egy gyors dobással, és máris megint nálad az előny.

A fejlesztők néhány újdonsággal is színesítették a harcot. Az első a Crtitcal Stun, amely nem más, mint az, amikor egy combos kombósorozat után egyfajta paralízises állapotba (kókadt zombi-nyusziba) kerül az ellenfél. A Critical Stun alatt továbbcsépelheted egy Critical Combo-val, ami elnyújtja a kábulat idejét, az ilyen akciókat pedig lezárhatod egy Critical Bursttel, ami egy erőteljesebb támadás. A Stun egyébként kiváló





KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Pixelmacákra való gerjedés ide vagy oda, a videojátékok 90 százalékban nekünk, férfiaknak szólnak, a szemünknek pedig kellemesebb látványt nyújtanak a pixelekből felépített csajok, mint a félmeztelen férfiak. A DoA ezt igyekszik kihasználni, némileg sikerrel.
Christie és Tina, valamint a többi lány továbbra is feldobja a játékmenetet, ami némileg le lett porolva, de eget rengető újdonság így sem került az anyagba, emiatt a rajongóknak a nyolc pont a reális, amúgy meg talán a hét is hűen tükrözi a valóságot. Nekem már kezd csömöröm lenni a bunyós anyagoktól, amik közül (bármennyire is fájlalom) nem a DoA5 a legkiemelkedőbb.





lehetőséget nyújt egy szép dobáshoz, vagy az új Power Blow kipróbálásához, ami egy hatalmas sebzést és külön animációt előidéző ***mell***bevágó csapás. PB-t akkor tudsz elvégezni, ha az életerőd már 50% alá csökkent, de sajnos igényel némi időt, míg „rákészül" az embered, így ha szimplán be akarsz egy ilyet vinni, csak óvatosan, mert lehet, hogy addigra szépen le is darálnak. Említés gyanánt még idefűzném a Cliffhanger nevezetű Quick Time Eventet is, amivel bizonyos pályákon, mikor kirúgnak minket a házból, vagy valamilyen magaslati helyről esnénk le, meg tudunk kapaszkodni a peremen, és ha jól tippelünk, hogy milyen támadást kapunk, visszanyalhat a fagyi. Összességében a harc továbbra is a DoA-nál elvárt szintet hozza, ami szép emlékeket idéz, sőt még némi plusz is megtalálható, de ***mell***őz bármilyen grandiózus fejlődést és merész innovációt (mintha a fejlesztők nem mertek volna kilépni a komfort zónájából).



Gondolom, az Arcade, Time Trial, Survival, Versus és Practice módoknál nem kell bővebben kifejtenem, hogy mit is takarnak. Ennyi offline mód van, e***mell***ett még találunk egy Spectator módot, amelyben szépen visszanézhetjük („részletesen") a meccseinket, vagy akár egy gép-gép elleni játékot, és még fotókat is készíthetünk a borongósabb napokra. Továbbra is van lehetőség Tages harcra, mely szintén elég jól sikerült, de semmi extra különlegesség nincs benne (főleg, hogy nemrég debütált a TTT2).

Online akár 16-an is tolhatunk egy tournamentet, valamint megvannak a szokásos nyalánkságok (szimpla, player, ranked meccsek, online practice). Viszonylag stabilnak mondható az online rész, de azért előfordulnak akadások, ami picit bosszantó lehet, amikor pl. a késés miatt nem sikerül egy fogás.

Nem beszéltem még a DoA5 szerethe***tő***, ***gy***önyörű vizualitásáról. A pályák remekül néznek ki, a karakterek szépen lettek kidolgozva, a hölgyek csak úgy dúskálnak a ***kerekdedebb*** idomokban, és kifejezetten tetszett az izzadság-effektus is. Kendőzetlenül az arcunkba tolja a játék, hogy nem a szemérmesség jegyében készült a DoA5 – a kamera elég sokszor ottmarad „véletlenül" a leányzók ***buja*** testrészein. Sőt (bár megjegyezném, hogy nem vagyok ***mell***mániás) szerintem külön algoritmust írtak a ***keblek*** animációjára, ami néhol már inkább viccesen hat.

Egy szimpla levegővételtől is olyan hetykén ringatóznak a gigászi pixelből épült ***dudák***, mint két vízzel töltött lufi (picit el lett túlozva szerintem, hiszen ilyen aktív mozgáskultúrát nem művelnek a női ***mellek***, legyenek bármivel is töltve). Pár baki azért még becsúszott, mivel az király, hogy a ruhák koszolódnak, de hogy belelógjanak a padlóba, az már picit csúnya. Arról meg már nem is beszélek, mikor néha keresztülütünk a másikon (rosszul lett programozva a hit box).

A zenék sem nyerték el túlságosan a tetszésemet, jellegtelenre és unalmasra sikeredtek, és a szinkronhangokon is lehetett volna még csiszolni.





Szerintem pöppedt kicsúsztak a fejlesztési időből a Team Ninja-s srácok és már nem volt idejük mindent belerakni a programba, amit akartak (ezt bizonyítja, hogy máris jött egy ingyenes kosztümös DLC). Néhány patch-elés még ráfér a játékra, de ennek ellenére továbbra is egy remek verekedős anyagról beszélünk, melynek sikerült tovább örökítenie a DoA hagyományait. Nagyot lépni előre nem sikerült (sőt van némi visszafejlődés is), ám ha szereted a dinamikus harcrendszert és valamilyen perverz módon gerjedsz a pixelmacákra, akkor nyugodtan te***DD kosár***ba!

U.I: Eme teszt önmagában egy kísérlet volt, amivel csak azt akartam alátámasztani, hogy a szex segítségével bármi eladható (mint ez a játék is), illetve hogy a nemiségre utaló jelekkel (kulcsszavakkal) irányítható a figyelem.
Ha épp ezeket a sorokat olvasod, akkor bevált a kísérletem…

8/10

Kiadó: ***Tecmo Koei*** Fejlesztő: ***Team Ninja***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

JediEco

Tudtad, hogy *a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?*

Rocksmith™ AUTHENTIC GUITAR GAMES





Szóljon a rockkalapács!

Bár sokan azt mondják, hogy a rákkendroll az utolsókat rugdossa a koporsójában, ennek némileg ellentmond az a tény, hogy a műfaj mind a mai napig rendkívül népszerű. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy egyesek (utólagos becslések szerint körülbelül 25 millióan) képesek voltak egy gitár alakú műanyagdarabon színes gombokat nyomkodni 15 perc hírnévért egy virtuális hallgatóságnak – amitől aztán eufórikus állapotba kerültek. Előbb vagy utóbb minden valamire való fiatalember lecseréli a guminőt egy kedves, csinos barátnőre – és remélhetőleg előbb vagy utóbb tűzre kerül a sok műanyag Isten átka is, miután a kedves felhasználó megtapasztalta, hogy igazi hangszeren játszani semmi máshoz nem fogható élmény. Persze ez az út rögös és buktatókkal teli – egy jobbfajta hangszer egy kisebb vagyonba is belekerülhet, nem beszélve arról, hogy ha már van, akkor az sem árt, ha nem csak a „Kis kece lányom” című, őseink körében egészen biztos nagy népszerűségnek örvendő nótát tudja elprüntyögni rajta az emberfia. Vannak, akiknek évekbe telik, míg eljutnak egy „közönséges fakezű” szintre – ezt hivatott orvosolni a Ubisoft szoftvere, melynek mottója: játszva tanulj meg gitározni!

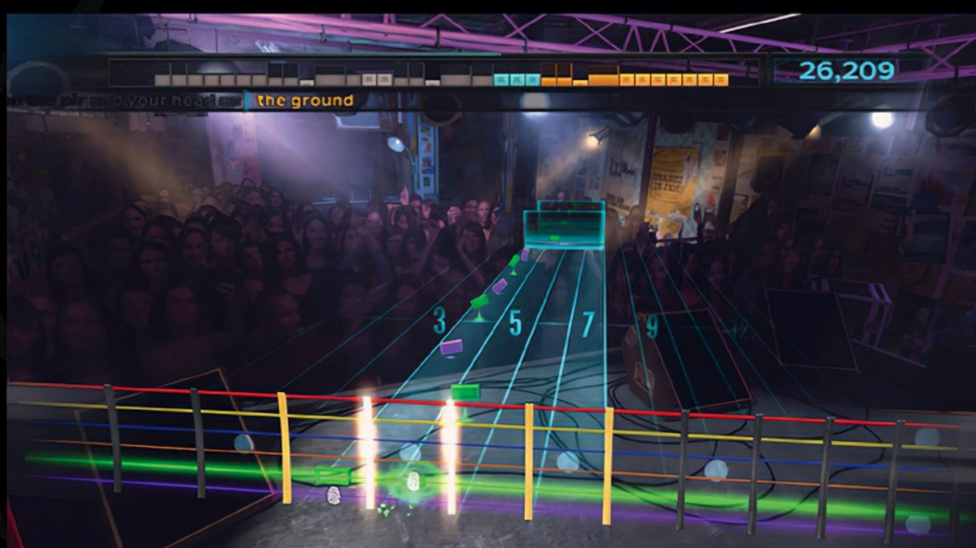
„Sosem szerettem a Guitar Hero-t” – hangzik el a mondat, leggyakrabban a zenészek szájából. Talán egy kis irigység is van benne, mert az egyszeri játékos mindenféle zenei előképzettség nélkül, egy kis fantáziával és alkohollal felturbózva, de megtapasztalhatta, milyen érzés a színpadon, reflektorfényben rocksztárkodni. Emiatt sokat töprengtem azon, hogy vajon ki is a valódi célközönsége a Rocksmith-nek. Azok a szó legszorosabb értelmébe vett játékosok, akik szeretnének továbblépni? Nem hiszem, hisz ők csak játszani szeretnének. Esetleg a gitározást megtanulni vágyók? Esetleg, bár ők már nagy eséllyel felkerestek valami tanárt. Profi zenészek? Nekik meg nincs szükségük ilyesfajta önigazolásra, valamint inkább hagyatkoznak a fülükre, semmint a képernyőről visszakacsintgató virtuális vállveregetésre. Végül látva, hogy a szoftver mennyire az alapoktól indítja az ismerkedést a hangszerrel (Idesüss, így néz ki egy gitár!), arra jutottam, hogy a Rocksmith leginkább azoknak való, akik totál kezdők, valamint akiknek bőven elég egy felszínes tudás ahhoz, hogy a tábortűznél elpengessék a „felkelőnapházát”.

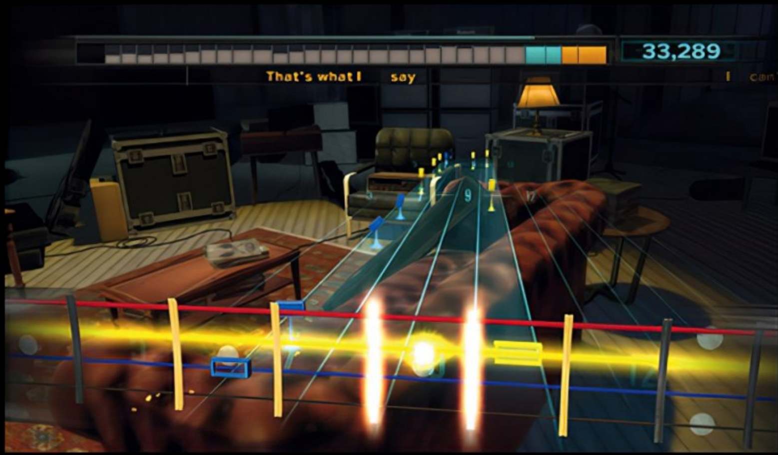
A legelső dolog, amivel a kezdők szembesülnek a lemez felpörgését követően – ha még eddig nem lett volna világos –, hogy hoppá, ehhez tényleg kelleni fog egy gitár. Erre van jó pár megoldás. Az első gondolat: kölcsönkérjük a zenész haver hangszerét… aki nyilvánvalóan nem fogja azt odaadni, mivel egy zenész számára a hangszere olyan, mint a fogkeféje – eléggé személyes, másrészt csakúgy, mint egy sántától a botját, a zenésztől a hangszerét elvenni nem túl etikus. Maradt tehát a pénztárcák rémálma: venni kell egyet (már ha nem a játék gitárral egybecsomagolt verzióját sikerült leemelni a bolt polcáról). Node, mielőtt hirtelen felindulásból leszaladnánk a közelünkben levő hangszerboltba és (1) vennénk valami rettenetet, (2) otthagynánk kb. a konzolunk, plusz a Rocksmith hozzávetőleges árát valami középszerű cuccért, vegyünk egy mély levegőt és nézzünk szét valamelyik apróhirdetéses oldalon. Konkrét példákkal itt most nem élnék, de ha valaki nagyon elveszettnek érezné magát, az újság weblapján a nekem dedikált topikban szívesen nyújtok segítséget.

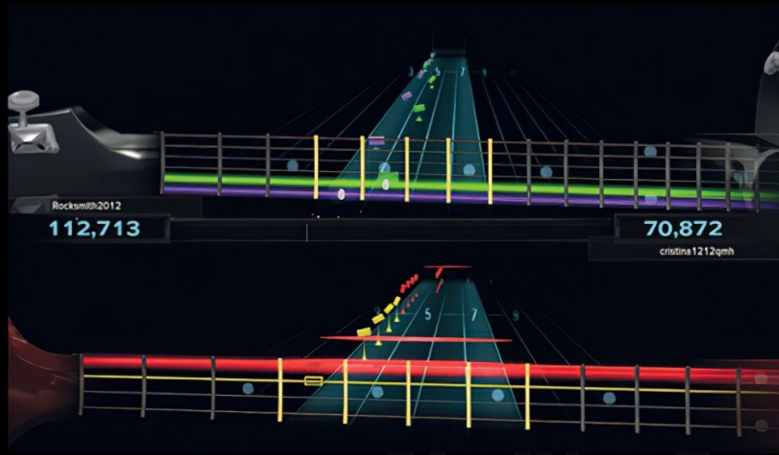
Tehát tegyük fel, megvan a hangszer, de mielőtt nagy vidámságunk közepette a húrok közé csapnánk, gyorsan ismerkedjünk meg a digitális gitárerősítő és effektmodellezés rákfenéjével, a latency-vel. Definíció: az analóg-digitális konverzió, valamint a bizonyos effektek számítási ideje során keletkezett késés. Mindez megfejelve a tévé input lagjával (a képalkotás során keletkező késés) egész kellemes kis differencia keletkezik a lepengetett és a megszólalt hang között. Persze ezzel a kiadó is tisztában van, nem véletlenül hívják fel már a szoftver elindulásakor a figyelmünket, hogy a latency

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Martintól

Esetemben a Rocksmith volt az a médium (eszköz?), melynek hosszú évek után sikerült elérnie, hogy végre rendes gitárt hozzak a házhoz és azzal huzamosabb időt töltsek el, szóval tulajdonképpen hálás vagyok a játéknak.
Az ismerkedés és önfeledt kocapengetés első órái után azonban szembesültem vele, hogy a rockzenésszé válás útja sokkal rögösebb, mint azt én, Móricka elképzeltem: a játék ugyan sokat segít abban, hogy lassacskán a gitár mesterévé válj, azonban egy élő tanár okítását nem pótolhatja. De… első lépésnek remek választás!







visszaszorítására használjunk külön erősítőt, ami gondolom, minden háztartás elengedhetetlen kelléke. (Mondtam már, hogy jó olcsó ez a játék?)

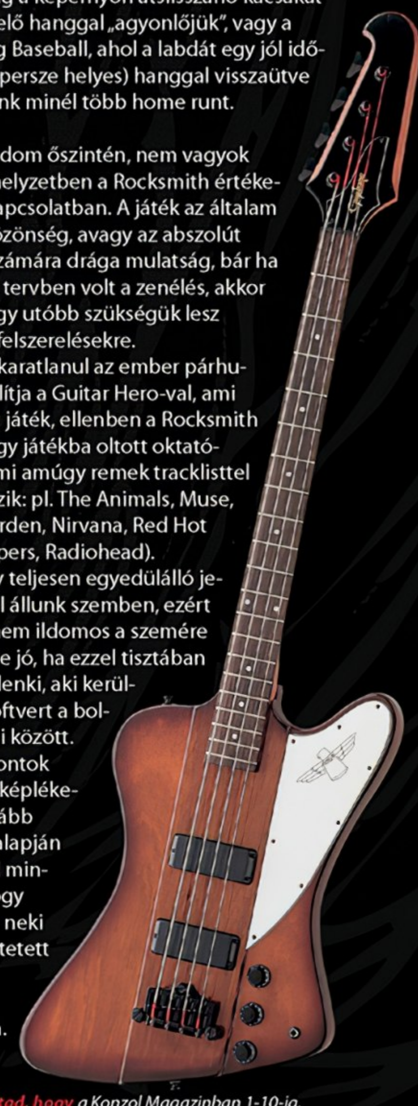
Most, hogy már beszereztünk mindent a koponyás pengetőtől kezdve a Bon Jovis fogvájóig (és ennek fejében másfél hónap koplalásra fogtuk a családot), lássuk végre az attrakciót! A menü eleinte botrányosan kaotikusnak tűnik, hisz a kezdetektől fogva számos lehetőség áll előttünk. A legjobb, ha az elején még szorosan követjük a program tematikáját, aztán szépen lassan kitisztul minden. A leckéket meglepően jól adagolja a gép, az első nóta pl. a Rolling Stones Satisfactionje, amit egy félkarú süketnéma is elsőre ledarál, valamint derék virtuális tanárunk figyelemmel kíséri fejlődésünk léptékét is, és eszerint határozza meg a nóta közben lejátszandó (eleinte inkább eltalálandó) hangok mennyiségét. Amint egy nótán belül megütöttük a mércét (elértünk, illetve meghaladtunk egy adott mennyiségű pontot), elérhetővé válnak az új nóták, új leckék. A tanítási tematika tehát jónak mondható, leszámítva azt, hogy a zeneelméletet nagy ívben kerüli a program. Olyannyira, hogy még a húrok neveit sem tudhatjuk meg, csupán különféle színeket kapnak és aszerint hivatkoznak rájuk. Emiatt azt javaslom, hogy azok, akik mélységében szeretnének elmerülni a zenélés örömeiben, először inkább egy tanárhoz forduljanak.
A Rocksmith másik nagy hibája, hogy bár nagyon dinamikusan kezeli a nehézséget, istenigazából a kezdőkre fókuszál.
Értsd: nincs olyan opció, hogy „szeretném elnyomni a nooboknak való (így fogd meg a gitár nyakát) részeket” – a szamárlétra összes lépcsőfokát be kell járnia még a legvirtuózabb Paganiniknek is, ami számukra nem feltétlenül izgalmas elfoglaltság.
Ezzel viszont nagyjából véget ért a negatívumok sorolása, térjünk át a másik oldalra!

A nóták tanulása mellett kitüntetett figyelmet fordít a játék a különféle technikák elsajátítására, ezt a Techniques menüpont alatt találjuk. Először egy gyors példa keretein belül elmagyarázzák és megmutatják, miről is van szó, majd lehetőségünk nyílik egy-egy a technikára fókuszáló nóta keretein belül tökélyre fejleszteni harmatos skilljeinket.
A másik nagy pozitívum, hogy a játékban fellelhető nóták gitárhangzásait bármikor nyüstölhetjük Amp Mode-ban, valamint ahogy haladunk előre a karrierünk során, úgy válnak elérhetővé a klasszikus erősítő és effektező modellek. Írd és mondd: a szoftver gyakorlatilag tartalmaz egy komplett erősítő és effekt modellező rendszert, ami meglepően jól imitálja a legnevesebb hangzásokat. Persze ettől még ne rakjunk örömtüzet a csöves Marshallokból és Electro-Harmonix pedálokból, hisz a gerjedés és a különféle zavarjelek írmagját is elfojtani hivatott zajzár a dinamika jórészét könyörtelenül felfalja, de ettől még simán élvezhető az eredmény. Azoknak, akik szeretnének megismerkedni a különféle hangzásokkal, effektekkel, azoknak már ezért megéri beszerezni a Rocksmith-t.

Eddig úgy tűnhet (hozzáteszem joggal), hogy az egész program nem más, mint egy nagy interaktív gitáriskola, de hol van akkor belőle a játék? Egyrészt ott a karrier mód (journey mode), ahol a megszerzett pontjainknak megfelelően haladunk előre a koszos kis kluboktól a fanokkal megtöltött stadionokig, másrészt a sok gyakorlás és a koncertek közt levezethetjük a „stresszt” egy-két gitárral játszható minijátékkal. Ilyen például a Ducks, melynek lényege, hogy a rövid ideig a képernyőn átslisszanó kacsákat a megfelelő hanggal „agyonlőjük”, vagy a Big Swing Baseball, ahol a labdát egy jól időzített (és persze helyes) hanggal visszaütve generálunk minél több home runt.

Megmondom őszintén, nem vagyok könnyű helyzetben a Rocksmith értékelésével kapcsolatban. A játék az általam vélt célközönség, avagy az abszolút kezdők számára drága mulatság, bár ha amúgy is tervben volt a zenélés, akkor előbb vagy utóbb szükségük lesz ezekre a felszerelésekre.
Akarva-akaratlanul az ember párhuzamba állítja a Guitar Hero-val, ami ízig-vérig játék, ellenben a Rocksmith inkább egy játékba oltott oktatóanyag (ami amúgy remek tracklisttel rendelkezik: pl. The Animals, Muse, Soundgarden, Nirvana, Red Hot Chili Peppers, Radiohead).
Mivel egy teljesen egyedülálló jelenséggel állunk szemben, ezért a hibáit nem ildomos a szemére hányni, de jó, ha ezzel tisztában van mindenki, aki kerülgeti a szoftvert a boltok polcai között.
Ezért a pontok abszolút képlékenyek, inkább a leírtak alapján döntse el mindenki, hogy megéri-e neki a belefektetett pénz és energia, vagy sem.





Tudtad, hogy a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?

8/10

Kiadó: *Ubisoft* Fejlesztő: *Ubisoft San Francisco*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

keviny





JRPG FTW!

Valami nagyon jót tehettem előző életemben (ami szerintem teljesen kizárt), mivel legnagyobb örömömre ebben a hónapban megkaptam Gábortól a Tales of Graces f tesztelésének a jogát. Nincs is jobb egy klasszikus japán RPG-nél, a Tales-széria pedig nem véletlenül dicsekedhet jelentős rajongótáborával. Sajnos anno a Graces eredeti Wii-s verziója kimaradt az életemből, így külön örültem, mikor kezeim közé kaptam a PS3-as portját. Már csak az a kérdés, hogy a cím végén található f betű a fantasztikus vagy a felejtős szót hivatott reprezentálni; de ez is hamar ki fog derülni.

A ToGf fő konfliktusa meglehetősen sokára alakul ki. Kezdetben a fiatal, 11 éves Asbel Lhant bőrébe bújva vágunk neki a kalandnak, mikor is testvérével, Huberttel találkoznak egy meglehetősen furcsa, amnéziás leányzóval, Sophie-val. Hogy segítsenek neki visszanyerni az emlékezetét, magukkal viszik a falujukba, ahová kisvártatva a királyi család hercege is látogatást tesz.

Asbel és Sophie hamar örök barátságot köt az ifjú herceggel, majd egy tragédia hatására a társaság szétszakad és csak hét esztendő múltán hozza össze őket a sors.

Próbálok minél kevesebb poént lelőni, de a sztori még ha kicsit döcögősen és hosszasan is indul be, egész kellemesre sikeredett. Mindegyik karakter szerethető, a játék pedig főleg Pascal megjelenésével vált át egy még jópofább, viccesebb és élvezhetőbb történetté. Számos JRPG történetbeli klisét puffogtatnak el (múltjára nem emlékező hős, kristályok, a főhős nem veszi észre, hogy ki szerelmes belé, gonosszá váló barát stb.), de amint belecsapunk a 18 éves Asbel történetvonalába, sok-sok meglepő fordulatra számíthatunk.

A ToGf egyik erőssége maga a harcrendszer, ami real-time történik (Style Shift Linear Motion Battle System a megnevezése – ez a Tales-sorozatból megismert Linear Motion Battle Systemnek egy újabb variációja). Alaptámadásokkal operálhatsz, amelyeket A-Artes-nak neveznek, az ütések és védekezések láncolatával hajthatsz végre nagy kombókat, valamint ott vannak az ún. B-Artes támadások, melyek a különféle spelleket és elementáris attakokat foglalják magukba. Mindegyik fajtának van egy értéke, és alul az életednél jelezve is van, hogy éppen hány csapásra vagy képes (Chain Capacity), valamint ha az ott lévő kicsi csík teletöltődik, elengedhetsz egy Eleth Burst támadást is, ami alatt a CC-d végtelen lesz, így hatalmas kombósorozatokkal okozhatsz masszív sebzést. Maximális esetben négyen vesztek részt egy harcban, de mindig csak a fő karaktert irányítod, a többiek automatikusan támadnak: aszerint, hogy milyen parancsokkal láttad el őket (á la FF XII). A fejlődést a Title-ök megszerzése és azok tulajdonságai, szintjei határozzák meg, plusz jó JRPG-s hagyományokhoz híven crafting (két különböző tárgyból egy új létrehozása) rendszer is van a játékban.



Szabad barangolásra sajnos kevés a lehetőség. Kezdetben nagyon lineáris a játékmenet és csak a sztori vége felé tudunk ide-oda bökni a térképre, hogy most oda akarunk ellátogatni. Sokszor fogunk láthatatlan falakba ütközni, mellékküldetésekből sincs túl sok, viszont a készítők kártyás memóriajátékkal és néhány egyéb puzzle-lel színesítették a játékmenetet. Tartalmilag annyira nincs gond: a ToGf első játszásra olyan 50 óra alatt végigvihető, de a harcrendszer szerelmesei a különféle király nyereményekért még nekiállhatnak a Trial of Graces feladatainak is, plusz a program még nehezebb fokozaton is okozhat néhány kellemes pillanatot (így akár 170 óra is kipréselhető a játékból).

Az utolsó Future Arc fejezet meg tulajdonképpen egy PS3-exkluzív rész.

Vizualitásában le sem lehetne tagadni, hogy a ToGf egy Wii-s port a PS3 rendszerére (csak 720p), de számomra egy kellemes, szép, éles és vibrálóan színes rajzfilmszerű JRPG-s élményt nyújtott. A zenék kezdetben annyira nem nyerték el a tetszésemet (főleg az a kezdeti J-Pop nóta), pár rémes loopolódó hanghatás is jellemző, de idővel megszokható, sőt egy-két szám már kifejezetten kellemesre sikeredett, japán hangsáv pedig sajnos nem található a korongon.

Összességében azt kell mondanom, hogy nekem bejött a ToGf, méghozzá nem is kicsit! Tales-rajongóknak kötelező – hagyj egy kis időt neki, hogy kibontakozzon, és nem fogsz benne csalódni; a harcrendszer pedig hihetetlenül élvezetes és látványos.

A ToGf egy kedves, szép, és jó JRPG, ami nem akarja annál többnek mutatni magát, mint ami: a Tales-sorozat egy újabb ékköve, ami olyan, mint egy jó húsleves a léleknek.



8/10

Kiadó: ***Namco Bandai Games*** Fejlesztő: ***Namco Tales Studio***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Console Corner 12 990.-

JediEco

FIFA 13 vs PES 2013 PRO EVOLUTION SOCCER

Cristiano Ronaldo vs Leo Messi, csapó 5!

Akárki akármit mond, az európai labdarúgásnál jobb közösségépítő tevékenységet még nem nagyon találtak ki a Földön. Teljesen mindegy, hogy virtuális formában műveljük, mondjuk a kedvenc konzolunk\gépünk előtt, vagy esetleg élőben is rohangálunk a szent zöld gyepen, sőt talán még azt se túlzás kijelenteni, hogy valahol legbelül minden ember szurkoló egy kicsit – azokról az országokról meg talán még karaktert ejteni is felesleges, ahol ez a játék gyakorlatilag vallásként is funkcionál. Természetesen, mint minden sikeres sportág, a foci mögött álló dolgok is szépen átalakultak, pontosabban profitorientált üzleti modellé változtak a kedves családi vállalkozásokból. Ez persze minket egy füstösebb kocsma mélyén annyira nem érint, mert mindenki pont olyan lelkesedéssel tudja üvölteni a kedvenc csapata buzdító rigmusát, mintha az élete (életünk) múlna egy-egy eredményen. Továbbá ilyenkor hangzanak el az emberi kommunikáció csodái, például simán megértjük egymást úgy, hogy minden kimondott szavunkból kihagyjuk a magán vagy mássalhangzókat, meg persze le is rövidítjük mondókánkat, jó példa erre az a kérdő mondat, hogy „Mivanmivanmivaaaaaaan?". Akik ismernek, azok tudják, hogy a tojáslabdás változatot jobban kedvelem, de amikor idén a Chelsea magasba emelte a BL trófeát, bizony örömömben megkönnyeztem a pillanatot.

Amikor Böjti felhívott, hogy nekem kellene egy összehasonlító írást készítenem a stílus két nagyágyújáról, Leo Messiről és Céronaldoról, akarom mondani a FIFA 13-ról és a PES 2013-ról, egyszerre lettem izgatott és ideges. Ezzel a két szériával szerintem anynyian játszanak jelenleg is, mint mondjuk a világ lakosságának az ötöde, szóval ha bármi oktalanságot írok, akkor még a DNS-em nyomait is eltörlik. Pont ezért két nagyon kedves barátom segítségét kértem (ti úgy ismeritek őket, hogy JediEco és Szasa), hogy bizony kerekítsünk egy vidám, focis hétvégi napot! Meg amúgy is, Szasa jele már az oviban is a FIFA logója volt, Dzsedájjal meg ott az erő, szóval felköthettem a gatyámat.
Az estéről három momentumot emelnék ki. Egyrészt ezek a játékok tényleg jók, sokat kacagtunk és szidtuk a másikat.
Másrészt kiderült, hogy Salvador barátunk nem verhetetlen, egy 6:2-es diadal után hős Jedink 4:2-re verte nemezisét és olyan örömtáncot lejtett, amihez hasonlót utoljára akkor láthattunk volna, ha a wookie-k között találunk Parkinson-kórost (az esetről készült fénykép és videó is…). Harmadrészt nehéz lesz az emlékezetemből kitörölni Szasa arcát, amikor Juan Matával egy akkora gólt ragasztottam a kapusa szemei közé, hogy ihaj.
Bár a legvégén döntetlenre mentette a meccset, holmi reptéri útra hivatkozva nagyon gyorsan ki is húzta magát a többi parti alól. De minek is tépem a szám, hiszen itt mindenki arra kíváncsi, hogy melyik programra költse a pénzét!
Szerintem idén jobb lett a…

Szemüveget a bírónak!

Rögtön az indítás után a FIFA ver be egy tisztességes jobb csapottat ellenfele szeme alá, mivel olyan mennyiségű lehetőséggel rendelkezik, amivel egyszerűen nem tud versenyre kelni a PES.
A klasszikus módokat nem sorolnám fel, újdonságként kaptunk egy kazal minijátékot (Skill Games), kibővült Karrier módot, iszonyatos online integrációt a különböző csapatokkal, új Katalógus funkciót az EA Sports Club menüben estébé, estébé (ki fogok térni rájuk részletesebben). Ezzel szemben a Pro Evoban megkapjuk az „unalomig" ismert BI-t és Master League-t, persze az eddig megszokott dolgokkal egyetemben, mint a fantasztikus Libertadores Kupa, csak engedelmetekkel nem rabolnám az időt azzal, hogy felsoroljam a nem változott dolgokat. Azt meg már csak halkan jegyzem meg, hogy mire a PES-ben egyáltalán eljutottunk oda, hogy egy nyamvadt meccset lejátszszunk, olyan beállítási tengeren kellett átjutnunk, hogy Jedi maradék haja is kihullott. Szóval az egyszerűség kedvéért és az újdonságok bemutatása végett kezdjünk el egy sima, egyszerű barátságos meccset, got it?



Az EA üdvöskéjébe került egy Matchday funkció is. Ez egészen pontosan azt takarja, hogy a játék folyamatosan szívja le az infót a világhálóról, megállás nélkül vizsgálja a játékban szereplő csapatokat és eredményeiket, játékosokra (!!!) lebontva mindezt. Mielőtt kiválasztanánk a nekünk tetsző brigádot, kapunk ezekről az adatokról egy listát, amit ha akarunk, elfogadunk, ha nem, akkor nem. És igen, ennek van hatása magára a játékmenetre is, nem pedig csak egyszerű statisztikai adathalmaz. A gyepre lépés után egyértelműen leszűrhető, hogy a FIFA idén érezhetően szebbre sikerült. A Konami játékánál azt hittem, hogy kiesik a szemem a sok bicegő (a Word ezt dobta fel ricegő helyett…) éltől, illetve a valamiért sokkal fakóbb színektől, pedig nem egy Junoszty tévén próbálkoztunk ám. A karakterek animációja talán egy hangyaegységnyit jobb a PES esetében, főleg az ikonikus alaké, minden









primadonna ősanyjáé, a szabadrúgások Old Shatterhandjéé, a félidei fodrászatok koronázatlan királyáé, Cristiano Ronaldoé. Természetesen azért a FIFA sem rossz, csak ezen a téren érezhetően elmaradt az idén a riválisától. Amin viszont rettenetesen sokat javítottak, főleg az Evo esetében, az a fizika. A tavalyi kiadásban szerintem nagyon sokszor úgy viselkedett a közkedvelt bőrbogyó, mintha valami jobbfajta gumilabda lenne. Persze ez maga után vonzotta a roppant kacagtató és egyben bosszantó szituációkat is – sok esetben kis túlzással azt hittem, hogy le sem fog esni a levegőből a cucc. Tekerhetjük külsővel, belsővel, teljes csüddel, oxival, a lényeg ugyan az, amit bárhol, bármilyen körülmények között vállalni merek: focis játékban ennyire élethű labdafizikát még nem láthattunk! Borzasztóan nagy élmény, amikor a sok gyakorlás miatt vért izzadva, de már csuklóból nyomjuk a különböző trükköket, és egy durva nagy gólt ragasztunk valamelyik ficakba. Tudjuk, hogy oda kell mennie, pont ilyen emelkedéssel, pont ilyen szögben, pont így csavarodva.

Persze ezek a dolgok a FIFA esetében is működnek, ott is javult, pontosabban finomodott a dolog, viszont egy fentebb már említett dolog miatt egy kicsit folyékonyabbnak tűnik az egész: ez pedig a játékosok mozgása.

Be a pro, bro!

Hogy valamennyire érzékeltetni tudjam a különbséget, kicsit olyan, mintha az EA játékából egy nagyon pici animáció folyamatosan kimaradna, ami viszont a PES esetében megtalálható.
Miután tavaly a FIFA védekezési mechanikáját teljesen újraírták, természetesen ez a riválisnál sem maradhatott el ez idén.
Hála a jó égnek megszűntek az olyan rendkívül idegesítő esetek, mint például a védőink elslisszolása a labda útjából, vagy a felesleges kóricálás a pályán. Egyszer meg-nyomjuk a védekező gombot – követjük a labdát.
Ha hozzátesszük a sprintet is, akkor megtámadjuk a labdás játékost.
Ha duplán nyomunk erre a bizonyos gombra, akkor egy ügyes labdaelvételt kísérlünk meg, aminek a lényege az időzítés. Most gonoszkodva megjegyezhetném, hogy „Hehe, pont úgy, mint a tavalyi Fifában”… pedig a tényállás ez: pont úgy, mint az előző FIFA esetében. Az egészet azzal tudnám összefoglalni, hogy amikor áttértünk az egyik játékról a másikra, gyakorlatilag folyékonyan mentek az alapok. Ha a külcsín elemzéséhez visszakanyarodunk egy pillanatra, időzzünk el a mindkét esetben elég trágyán megvalósított közönség sorainál, hogy észrevegyük azokat az apróságokat, mint például a saját kis kijelölt területükön rohangáló edzők, vagy a kapuk mögött és az oldalvonalnál térdelő fotósok.
Amik még nevetségesek a PES esetében, azok a visszajátszások. Túlzottan filmszerűvé akarták tenni az egészet, aminek az eredménye az lett, hogy generációváltást láthatunk, csak épp visszafelé!
Olyan ordenáré, öklömnyi pixeles lesz az egész, hogy attól még a régi időkben is okádtunk volna. Valószínűleg ez csak valami bug, amit javítani fognak, bár hozzátenném, hogy a tesztpéldány bolti verzió volt.
Zanzásítva: a FIFA 13-ban jobban kidolgozottak a játékosok és úgy en bloc a környezet,





míg a PES esetében szebbek az animációk és egy picit realisztikusabb a fizika.

Az EA játékánál a sebességgel szerencsére eddig sem volt baj, de idén a Konami üdvöskéje is fel tudott nőni hozzá, mert kijavították és felpörgették a kicsit tutyimutyi játékmenetet. A bírók viszont még mindig jobban dolgoznak a FIFA esetében, mert az ellenlábasnál már megint nagyon sok olyan eset volt, amikor a spori túlzottan szigorúnak bizonyult, nehézségi szinttől függetlenül.

Mindkét játékban fejlődött a mesterséges intelligencia is, társaink végre dinamikusan követik az eseményeket, nem nagyon kell attól tartani, hogy a butaságuk miatt kapunk potya ízű gólokat. A kapusok viszont sok esetben megint gyalázatosan teljesítenek, főleg a Pro Evonál. Pont tegnap történt, hogy játszottam egy barátságos meccset a gép ellen, simán vezettem 2:0-ra, és erre a portásom három olyan lövést nézett be, ami vérlázító volt.
A FIFA esetében jobb a helyzet, de ott is alakult kalamajka a hálóőr bénázása miatt, ám lényegesen kevesebbszer. Ami viszont botrányosan gyenge és határozott visszalépés mindkét esetben, az a kommentátori páros. Az Evo sosem volt híres az Oscarra jelölt dumagépekről, de a 2013-as felvonásban simán érezni lehet, hogy csak aprópénzt kaptak a szereplésük miatt. A FIFA ilyen szempontból kettős, mert a megszokott Faragó-Hajdú párost kérték fel, de azok a szövegek, amiket a szájukba adtak… atyaég.

Ráadásul a legtöbbet hibás kontextusban is alkalmazzák, jó példa volt erre, amikor véletlenül ok nélkül becsúsztam a saját büntetőterületemen belül, erre beszól valamelyik, hogy „ez bizony egy életveszélyes szerelés volt, még szerencse, hogy a labdát megszerezte". Katasztrófa, komolyan. Még egy negatívum, hogy a franchise játékosok, Cé illetőleg a keletnémet focistafrizura újbóli divatba hozója, Messi is érezhetően túlzottan jó lett: a portugál minden második lövése beakad, szituációtól függetlenül, csakúgy, mint az argentin Hófehérkénél.

Nem jut el a Lyon messzire, ha nem ügyel Lionel Messire

Mint ahogy a bevezetőben említettem, lehetőségek terén a FIFA köröket ver a PES-re. A jól megszokott ligák, válogatottak, legendás alakok, plusz sok esetben a másodosztály képviselői szemben a félig licenszelt angol bajnoksággal (ahol egyedül az MU logójáért fizettek, muhaha), valamint a teljes

KÜLÖNVÉLEMÉNY
JediEcotól

Nem tudnám sarkalatosan kijelenteni, hogy úgy alle zusammen a FIFA vagy a PES lenne az örök jobb.
Mind a kettőnek megvannak a maga erősségei és hátrányai (oké, köszönjük Emese), már csak az a kérdés, hogy az adott évben melyiknek micsoda.
Idén a FIFA a változatos opcióival, a tartalmával és talán a grafikájával emelkedik ki, míg a PES az animációk és a hangulat terén. Viszont az idei PES-nek jár egy sárga lap a „szívós szemű Márta" című nóta felvállalásáért, a FIFA esetében meg a kommentátori balgaságokért.







franciával, spanyollal, hollanddal, brazillal és olasszal, no meg a fél portugállal – ám sok esetben bizony hiányoznak a jogok. Ezt mondjuk nem is értem, ennyire drága volt Ronaldo manikűrje, hogy elfogyott a pénz? Az Evoban indulhatunk a BL-ben, a Libertadores Cupában, meg persze a klasszikus Master League-ben, valamint mehetünk a világhálóra garázdálkodni.

Nagy levegő és nézzük a FIFA oldalát: minden bajnoksággal szezon, válogatott meccsek, eszméletlen karrier mód, ahol edzővel is lehetünk, meg persze a netes játék lehetősége.

Ez kilóra is több, hát még játékélményben! Mindkét játék esetében érdemes amúgy végignyomni a gyakorlást, hogy a finom trükköket, cseleket, irányított passzokat és lövéseket szépen begyakoroljuk.

Sajnos a PES valamiért itt is megszívatott, ugyanis hiába csináltam meg a training videóban látható egzakt mozdulatot, valamiért nem fogadta el, hogy aztán a 120. próbálkozásnál random elismerje azt.

Az online szegmens amúgy mindkét stuff esetében kiválóra sikerült. Külön bajnokságok, teljes szezonok és barátságos meccsek várnak minket a maradék szabadidőnk eltöltése végett. Játékosból egyébként annyi lesz, mint égen a csillag, laggal szerencsére nem találkoztam, minden folyamatos és sima volt. Viszont mielőtt ide merészkednénk, pár órát tegyünk bele az offline módokba, mivel sok esetben olyan alázásokat kaptam, hogy csak tátott szájjal néztem, miközben a következő mondatok hagyták el számat, mint a „basszus, ezt így is lehet”.

Sokszor elvertek, viszont sokat tanultam minden esetből, így amikor végre legyőztem Killah******xxx9183-at (létező nick, direkt felírtam – a csillagozás a személyiségi jogok miatt van), akkor az bizony mámorító érzés volt!

Hármas sípszó

FIFA… Az EA-s srácok már tavaly is nagy reformokat hajtottak végre, idén már csak a rendszert kellett finomítaniuk. A Konaminél is felébredtek végre a téli álmukból, és meglépték azokat a dolgokat, amik miatt sokan bírálták az előző Evo-t.

A védekezés kijavítása, a mesterséges intelligencia újrahúzása, a bírók szerepének csökkentése, a tagadhatatlanul zseniális fizika „megírása”: csupa-csupa olyan opció, amit már meg kellett volna lépniük.

Viszont a FIFA így gyakorlatilag egy év előnnyel bír, ami meg is látszik: nagyon szép, lehengerlő tartalommal és folyékony, látványos játékmenettel. Jó hír a Winning Eleven rajongóinak, hogy a készítők most használták utoljára ezt a grafikai motort, jövőre lecserélik – halkan jegyzem meg, hogy remélem, nem ez lesz az egyetlen újítás rajta.



Összefoglalva a leírtak: mindkét játék bőven lépett annyit előre, hogy idén is beruházzunk rájuk. Az elkötelezett szimpatizánsoknak nyilván nem lehet kérdés, hogy melyiket is válasszák, a szemellenzőt nélkülözni tudó embereknek pedig azt javaslom, hogy próbálják ki mindkét lehetőséget, mielőtt döntenek.

(Egyéb érdekességeket is olvashatsz a blogomban a két játék kapcsán, ha feljössz a konzol.eu oldalra.)





Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra? Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!

9/10

FIFA 13
Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***EA Canada***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

11 990.-

8/10

Pro Evolution Soccer 2013
Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***PES Productions***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

12 990.-

Hpeti



RESIDENT EVIL 6

Ó, Resi, merre visz az utad?



Szakadó esőben baktatok Leonnal egy katedrális felé. A hatalmas épület sziluettje tisztán bontakozik ki előttem, egy-egy villámlás erejéig pedig teljes pompájában is láthatóvá válik. A menedéket nyújtó célomig még jó néhány sírkövön, valamint – ami sokkal rosszabb – oszladozó hullán kell átverekednem magam. A céltalanul bolyongó élőhalottak közül néhány felfigyel a jelenlétemre, csoszogva elindulnak felém, én pedig végleg átküldöm őket a másvilágra. Nem rossz, nem rossz, de valamiért csak nem akar beindulni az a frányа időgép. Mégis mi hiányzik? Itt vannak a zombik, itt a komor hangulat, itt van Leon. Esküszöm, még a fel-felcsendülő zenék is a régi epizódokat idézik. Talán lehet, hogy csak jobban erőltetem a dolgot a kelleténél? Igen, valószínűleg ez a magyarázat... Fogd fel Duke, sosem lesz újra '96, hiába is szeretnéd a lelked mélyén.
Ám abban a pillanatban, a sírkövek között váratlanul felfedezni vélek egy apró viskót; ablakában halvány fény pislákol, az ajtótól nem messze pedig egy varjú károg a vérfagyasztó némaságba. Hirtelen visszarepülök egy évtizedet, egészen a GameCube-os remake-ig: eszembe jut az erdő (melynél nyomasztóbb helyszínnel kevés horrorjáték büszkélkedhet), benne a kis házikó, ahol Lisa Trevorral először találkoztam. Belépek Leonnal az ajtón (persze lassan, kivételesen nem lököm be "duplaiksszel"), és közben akarva-akaratlanul elmerengek azon, hány kellemes órát okozott az első rész felújított változata.
Felvillan szemeim előtt a kastély, a szűk folyosók, a titkos földalatti laboratórium, a páratlanul nyomasztó atmoszféra. Mélázásomat egy csapat betörő zombi hörgése szakítja félbe: szinte már reflexszerűen rántom elő a dupla pisztolyt és töltényt nem spórolva ólomzáport zúdítok a húsomra pályázó ocsmányságokra. Mintha egy álomból ébredtem volna fel, egy szempillantás alatt visszatértem 2012-be.

Elképzelem a Capcom magas beosztásban lévő embereit, ahogy irodájukban böngészik a rajongói fórumokat. Látják a rengeteg kommentet, melyekben az emberek hiányolják a klasszikus részek hangulatát – a borzongást, a túlélésre való törekvést, magát a nagybetűs Horrort. Ám a másik monitoron ott vannak a nyers számadatok,





az ötödik rész szép eladási statisztikája, és egy profitorientált cégnél végül mindig ez dönt. Mégis, azért csak ott motoszkál a fejükben a gondolat, hogy milyen jó is volna visszacsábítani a régi rajongók egy jelentős százalékát a franchise-hoz, növelve ezzel az eladásokat.

Papíron a kivitelezés egyszerűnek tűnik: egyszerre két tábornak kell kedvezni, na de ennek megvalósítása rengeteg időt, embert, és nem utolsó sorban pénzt igényel.

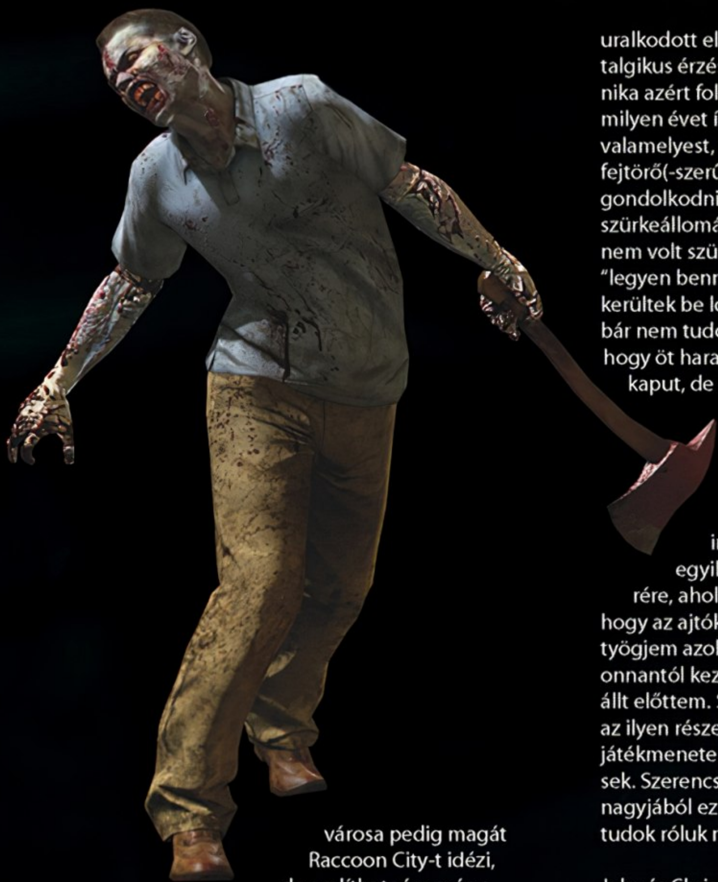
Ha létezik olyan cég, amelyik mindháromból bőséggel rendelkezik és hajlandó is beáldozni őket, az bizonyára a Capcom; így vált a Resident Evil 6 a japán cég történetének egyik legnagyobb, ha nem a legnagyobb projektévé.

Őszintén szólva nem attól tartottam, hogy a játék maga nem lesz kellően tartalmas vagy szórakoztató. Azon emberek közé tartozom, akik a Capcomnak mai napig hajlandóak megszavazni a bizalmat, még annak ellenére is, hogy az utóbbi időben nem egy ballépés róható fel a számlájukra. Sokkal inkább afelől támadtak kétségeim, vajon lehet-e két eltérő zsáner határmezsgyéjén egyensúlyozni úgy, hogy végül ne üssön be a „két szék közül a földre" effektus? Mindig is annak a híve voltam, hogy inkább egyetlen dologra koncentráljon az ember, de azt legalább csinálja jól, mintsem egyszerre belefogjon ebbe-abba, és végül félkész munkát adjon ki a kezéből. Ebből kifolyólag az egész RE6-tal kapcsolatban az foglalkoztatott leginkább, vajon megfér-e egy decens akció- és horrorjáték ugyanazon a lemezen? Lehet-e a két homlokegyenest eltérő zsáner rajongóinak egyszerre kedvezni? Rengeteg kérdés merült fel bennem, de csak egy dolog volt biztos: a japánok nagy fába vágták a fejszéjüket.

Persze felesleges lenne elvárni, hogy ugyanazt kapjuk, mint 15 esztendővel ezelőtt, hiszen az évek során majd minden műfaj természetszerűen adaptálódott, az emberek igényeivel formálódott.
Sokakkal egyetemben a borzongást visszahozni hivatott történeti szállal, azaz Leonéval kezdtem a tesztelést, és nem kellett sok időnek eltelnie ahhoz, hogy lássam, a fejlesztőknek nem volt feltett szándéka visszatérni a gyökerekhez. Még azt sem mondanám, hogy különösképp próbálkoztak vele – ugyanakkor egy-két helyszín láttán biztosan megrohamoznak majd az emlékek, efelől biztosíthatlak.
Leon és Helena cselekményszála egyébként több szempontból is különleges, így erre mindenképp szeretnék több szót áldozni: ahhoz képest, hogy hangulatában ez áll legközelebb a klasszikus trilógiához, szinte már-már kalandjátékokat megszégyenítő felhozatalt kapsz a helyszínekből, míg az akcióorientált szereplők (Jake és Chris) leginkább Kínában és Edóniában tevékenykednek. Nem akarok nagyot mondani, de talán az egész ötödik részben nem jártam annyi helyen összesen, mint itt durván 8-9 óra leforgása alatt. Emiatt aztán sokszor támadt olyan érzésem, hogy a fejlesztők túlságosan rohanósra vették a tempót, gyakorlatilag alig barátkoztam meg egy pályával, már jött is a következő. Mindez nyílván betudható a folyamatosan pörgő eseményeknek, hiszen nincs idő elmélázni, amikor az egész világon javában tombol a bioterror – az persze megint más tészta, hogy ilyen körülmények között nehéz megalapozni a nyomasztó horrorhangulatot. Pedig nem egyszer találkoztam annak ékes bizonyítékával, hogy a Capcom háza táján még mindig nem felejtették el teljesen, hogyan kell létrehozni azt, sőt nagyon is jól megy nekik, ha úgy akarják. Eleve a pályák döntő hányada kísértetiesen idézi azokat a helyszíneket, amelyeken annak idején oly' sok időt töltöttek a rajongók a fejtörők abszolválásával, vagy a különféle rémségek gyilkolásával.
Az egyetem például a második epizódban megismert rendőrörs „kistestvére" is lehetne, olyannyira megegyeznek bizonyos vonások a két épület között, Tall Oaks pokollá vált







városa pedig magát Raccoon City-t idézi, de említhetném még a cikk bevezetőjében szereplő katedrálist, ami számomra helyenként a Resi 4 ominózus kastélyát juttatta az eszembe.
Egész jól alakultak a dolgok: egyszerre uralkodott el rajtam egyfajta kellemes, nosztalgikus érzés, miközben a friss játékmechanika azért folyton emlékeztetett arra, hogy milyen évet írunk. A szám akkor görbült le valamelyest, amikor bejött a képbe néhány fejtörő(-szerűség). No nem azért, mert gondolkodni kellett, épp ellenkezőleg: a szürkeállomány megerőltetésére egyáltalán nem volt szükség. Jól láthatóan amolyan "legyen benne ilyen is, hadd örüljenek" elven kerültek be logikai feladatok a programba, bár nem tudom, mennyi logikát igényel, hogy öt harangot meglőve kinyissunk egy kaput, de szerintem nem sokat.
Egy ponton szinte már úgy éreztem, mintha önmaga paródiájába fordult volna át a játék; példának okáért Helena az egyik alkalommal irónikus megjegyzést tesz az egyik helyszín biztonsági rendszerére, ahol pusztán annyi feladatom volt, hogy az ajtók sorszámát leolvasva bepötyögjem azokat egy vezérlőkonzolba, és onnantól kezdve minden kapu tárva-nyitva állt előttem. Szerény véleményem szerint az ilyen részek semmit nem színesítenek a játékmeneten, ellenben időhúzásra tökéletesek. Szerencsére nem volt belőlük túl sok és nagyjából ez az egyetlen pozitívum, amit el tudok róluk mondani.

Jake és Chris kampánya tökéletesen illeszkedik az ötödik rész által kitaposott, akciódúsabb irányvonalba, sőt rá is dobnak arra egy lapáttal. Az intenzív tűzharcok állandó kísérői lesznek a történetüknek, hiszen míg Leonnak többnyire az ostoba zombikkal gyűlik meg a baja, addig a másik két úriembernek már a C-vírus egy fejlettebb változatával megfertőzött J'avók próbálnak keresztbe tenni, akik előszeretettel használnak lőfegyvereket (bár azt furcsának találtam, hogy Chrisék egyetlen zombival sem találkoztak, míg Leon valószínűleg a J'avók létezéséről sem tudott, pedig helyenként mindkét változatnak jelen kéne lennie). Jake amúgy a hatodik rész ügyeletes odamondogatós "tökösgyereke", noha Wesker fiaként rá is szolgált erre a titulusra. Mivel az ő vére tartalmazza az ellenanyagot a C-vírussal szemben, újoncként tulajdonképpen még fontosabb szerephez is jut a történetben, mint a két veteránnak számító szereplő (érdekes csavar, hogy míg a pózer apuka a világ elpusztításán fáradozott, a fia épp megmenti azt).
Számomra a meglepetés erejével hatott, hogy az ifjabbik Wesker kalandjai sikerültek talán a legváltozatosabbra.
Gondoltad volna, hogy egy Resident Evil stuffban valaha is hómobillal egy lavina, esetleg speedmotorral egy helikopter elől fogsz menekülni? Bizony, Jake kampányában nem egyszer kerül sor járműhasználatra, ami szerintem díjazandó ötlet volt – még ha abszolút idegen is a szériától –, mert némi üde színfoltot csempészett az állandó durrogtatásba. (Chris esetében is vannak hasonlók, csak nem ilyen hangsúlyosan.)
Ahogy látod, a Resident Evil 6 jó néhány újítást hozott a szériába, többek között az irányítás terén is, és mivel ez a cucc egyik legszembetűnőbb eleme, nem lehet szó nélkül elmenni mellette. A számozott részekben





KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Imádom a klasszikus RE epizódok hangulatát, éppen ezért nem voltak nagy kedvenceim az utolsó számozott részek. Féltem a hatodiktól is, utólagosan átgondolva nem is véletlenül, ám miközben Chris és Jake vonala erősen akcióközpontú és hatásvadász (de élvezhető), plusz a teljes felvezetés egy gombnyomkodós interaktív film, addig Leon története nosztalgikus érzéseket keltett bennem. Az alagutakban kalandozva kicsit visszaköszönt a félsz, a nyomasztó hangulat, ezért pedig hálás vagyok a Capcomnak. Éredemes kipróbálni, az ősz egyik nagy címe a RE6, amit vétek kihagyni.







először nyílik lehetőség mozgás közbeni lövöldözésre, amit a játékosok nagy százaléka régóta kérvényezett, valahol jogosan, hiszen a mai shootereknél ez már egy alapvető követelmény. Arról mondjuk hosszan lehetne vitatkozni, érdemes volt-e „szabadjára engedni" a playert, elvégre a Resi-filinghez mindig is hozzátartozott a lőfegyverek egyhelyben történő alkalmazása.
Egyrészt igazi adrenalinpumpáló tényezőként működött, mivel az ember sokkal inkább kiszolgáltatva érezhette magát az ellenséggel szemben, másrészt egyfajta realisztikusságot is sugallt, hogy nem fel-alá rohangálva kapta mindenki a fejlövéseket. Valahol megértem a Capcomot, hogy nem merték 2012-ben is bevállalni a megszokott szisztémát, arról nem is beszélve, hogy a RE6-ban sokkal agresszívabb módon viselkednek az ellenfelek, mint korábban.
Nem vesznek vissza a tempóból tőled fél méterre, ahogy eddig tették, hanem kíméletlenül lerohannak, így gyakorlatilag még rá is vagy kényszerítve a folyamatos mozgásra.
A beállításokban egyébiránt minden visszaállítható a klasszikus metódusra (a célkeresztet is lecserélhetjük az oldszkúl lézerre, aminek nagyon örültem), szóval egy próbát lehet vele tenni, de igazából pillanatok alatt érezni fogod, mennyire nem erre lett kalibrálva a program. A mozgásrepertoár ezen kívül is csomó új lehetőséggel bővült, lehet sprintelni, becsúszni, vetődni, lövöldözni a földről, és még sorolhatnám. Meg kell mondjam, amennyire feleslegesnek tűntek ezek a funkciók a demóban, annyira voltak hasznosak a végleges verzióban – egy-egy bossharcnál pedig egyenesen életmentőnek bizonyult a használatuk. Ha pedig már szóba került az életmentés, ne feledkezzünk meg a közelharcról sem, amit szintén továbbfejlesztettek az előző rész óta. Mostantól bármikor hagyatkozhatsz a puszta ökleidre, nem szükséges előtte lőfegyverrel megsebezni az ellenséget, ugyanakkor szemmel kell tartani a karakterek állóképességét, mert egy idő után elfáradnak, ami egy nagyobb volumenű harc közepén halálos kimenetelű is lehet.

A kooperatív mód továbbra is fontos tényezőként van jelen a játékban, ugyanakkor szomorúan tapasztaltam, hogy az új inventory nem teszi lehetővé a tárgyak cserélgetését a két szereplő között.
Pedig az ötödik részben ez nem egyszer baromi hasznosnak bizonyult, elvégre mindig volt lehetőség kisegíteni a társad, ha éppen töltény, esetleg élettöltő híján volt: ezt itt sajnos nem teheted meg. Én egyébként úgy vettem észre, hogy a gépi partner is használhatóbbá vált valamelyest, bár továbbra is hajlamos ökörségeket csinálni, ám ez inkább a durvább nehézségi fokozaton válhat zavaróvá. A fegyverfejlesztést száműzték, helyette az ellenfelek által eldobált skill pontokból vehetsz magadnak új képességeket (nagyobb sebzés, pontosabb célzás stb.), amiket szerencsére mindegyik szereplő automatikusan megkap, így nem kell mindenkinek külön megvásárolgatni őket.

A látványról az MT Framework gondoskodik, és a Capcom saját fejlesztésű grafikus motorja ugyan nem üt már akkorát, mint bő három évvel ezelőtt, az összhatás még mindig kellemes, és ezt a generációt valószínűleg gond nélkül ki is fogja szolgálni az engine. Ellenben a környezettel való interaktivitás, pontosabban annak felemás kivitelezése felett nem tudtam napirendre térni.
Ilyen terén teljesen kiszámíthatatlan a program: ha például átcsúszol egy asztalon, a rajta lévő papírok lesodródnak, míg egy fránya üvegpalackot még gépfegyverrel sem tudtam széttörni, ellenben később a biliárdgolyót már megint be tudtam lőni pisztollyal a lyukba. Mintha pontosan kicentizték volna, mire marad pénz a rendelkezésre álló büdzséből. Ráadásul több alkalommal totál felesleges interakciós lehetőségek nyíltak meg előttem, teszem azt helyenként elbújhattam (volna) a szekrényekben, de sosem indokolta semmi, hogy ezt megtegyem (leszámítva egy lopakodós részt, ahol konténerekbe kellett beugrálnom). A másik említésre méltó dolog a külcsínnel kapcsolatban a kontraszt, ami valamilyen oknál fogva a PS3-as verziónál jóval alacsonyabb, ezáltal az egész játék sokkal sötétebb, mint X360-on. Hogy ez valakinek bejön-e vagy sem, az eléggé szubjektív, de nekem két óra után teljesen hozzászokott a szemem és onnantól kezdve nem éreztem zavarónak a dolgot.
Az viszont tény, hogy egyik verzióban sem tudtak olyan látványosan játszani a fényekkel, mint mondjuk a Dead Space-ben.

A szavatosságról azonban kizárólag szuperlatívuszokban tudok beszélni. Bő 30 órányi játékidőt ígértek nekünk a Capcomék, és azt kell mondjam, nem a levegőbe beszéltek.
A három plusz egy (hiszen ne feledkezzünk meg Adáról sem, aki csak legutoljára válik játszhatóvá) kampány mindegyike megvan 6 óra alsóhangon, és ezzel még alacsonyabb számot mondtam, mint ami például nekem jött ki. Manapság kevés program mondhatja el magáról, hogy multiplayer nélkül éri el ezt a tartalmat, ráadásul még mindig ott van a jó öreg Mercenaries játékmód, egy rakás megnyitható karakterrel és kosztümmel (bár a megszokottnál kevesebb pályával), továbbá az Agent Hunt, mely lehetővé teszi, hogy az ellenség oldalán harcolva nehezítsd meg más játékosok dolgát.

Az Operation Raccoon City tesztjében annak idején azt írtam, hogy a kiadott mellékszálak elég jól mutatják, merre kíván elmozdulni a Capcom a sorozattal, és most, a Resident Evil 6 befejezése után csak megerősödött bennem ez az érzés.
A cég láthatóan nem feledkezett meg az eredeti részek rajongóiról (ezt bizonyítja az is, hogy fontolóra vették a második rész remake-jét), ugyanakkor még mindig az akcióra vágyók képezik az elsődleges célcsoportot, és amíg ebben van a nagyobb profit, ez így is fog maradni. Amennyiben a következő részig képesek lesznek tovább csiszolni az egyensúlyon, illetve kijavítják az apró, de totál feleslegesen elkövetett hibákat, a következő számozott Resi talán a jelen (vagy a következő?) generáció klasszikusai közé emelkedhet majd.
Ez már azonban a videojátékok történelmének egy másik fejezete lesz.



8/10

Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***Capcom***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER 12 990.-

Duke

Tudtad, hogy különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?



KONZOLOS VARÁZSLAT A CSALÁD APRAJA-NAGYJÁNAK

Videojátékokat tesztelő pályafutásom során kifejezetten ritkán fordult velem elő, hogy egy olyan anyagot kaptam kézhez, amiről előzetesen szinte semmilyen információval nem rendelkeztem.
A masszív multiplatform támogatással bíró, elsősorban a fiatalabb játékosokat megcélzó Skylanders: Giants ezúttal egy ilyen cím.
Már Böjti indítása is vészjóslóan hangzott, amely során arra kért, hogy nézzek utána alaposan a progi előzményének, mert hazánkban ez a játékszéria szinte teljesen ismeretlen a közönség számára. Nos, a fentieket nyugtázva, de persze némi izgalommal tértem be a Console Cornerbe, ahol a vártnál jóval nagyobb meglepetés ért!
A progi egy igen nagyméretű



dobozban, érdekes dolgokkal egybepakolva fogadott. A csomagban három Skylanders játékfigura, egy konzolhoz csatlakoztatható kis kerek emelvény, egy poszter, néhány gyűjthető kártya, pár matrica és természetesen maga a játékszoftver lapult. Izgalmasan hangzik, ugye?
A program részleteinek ismertetése előtt magát a rendszert fogom bemutatni, mert ahogy az sejthető, korántsem egy hétköznapi videojátékról van szó! A Skylanders-széria tavaly indult hódító útjára a Skylanders: Spyro's Adventure címet viselő produktummal. Világa – mint ahogy a címéből sejthető – a kis lila sárkány, Spyro univerzumából táplálkozik, így karakterei, felépítése és egyéb elemei leginkább a gyermekek szívét dobogtatják meg, ám ötletességének köszönhetően szinte az egész családnak nyújthat önfeledt pillanatokat! A progi kiadását végző Activision tavaly egy merész húzással ötvözni kívánta a fizikálisan is kézzelfogható játékokat a digitális formát öltő videojátékokkal.
A kiadóóriás azt akarta így elérni, hogy az adott játéktérben egyidejűleg legyenek jelen a kicsik által kedvelt és várhatóan megszeretett műanyagfigurák, illetve a korosztályok határaitól mentes videojátékok.
Egy közös, merőben új szórakozási formát nyújtva így a családok különböző generációkat képviselő tagjainak.
A koncepció lényege abban rejlik, hogy a kezdőcsomagba pakolt figurák és az USB-csatival ellátott emelvény szinkronban dolgozik a videojátékkal. Azzal a karakterrel fog haladni a játékos az éppen aktuális pályaszakaszon, amelyik figura rá van helyezve a világító pódiumra. Vagyis egyfajta kapuként fog üzemelni a különféle színekben pompázó eszköz. Az irányítani kívánt lényeket a játék bármely pontján, bármely szakaszában, bármely pillanatában ki lehet cserélni.
A figurák közti képernyőn történő váltás csak néhány másodpercet vesz igénybe.
Töltési képernyő gyakorlatilag nincs, mert az anyag ügyesen leplezi a váltásokat a hősökhöz tartozó belépő animációkkal. Ergo folyamatos, megszakításmentes interakció van a játékos, a figurák, a világító átjáró, illetve a program között. A Skylanders: Giants figuráiról érdemes tudni, hogy nem pusztán szépen kidolgozott, tényleg rettentően bájos és szerethető darabok, de komoly technológiát is hordoznak magukban! Vagy én vagyok túl öreg, vagy a játékok fejlődtek sokat, de így harmincon túl számomra nagy meglepetés volt, hogy ezek az effektív kicsi játékfigurák elkezdtek a különböző pontjaikon világítani, ahogy az átjáró közelébe helyeztem őket.
Az óriáslények fényjátékánál azonban jóval fontosabb, hogy egy rádiófrekvenciával kommunikáló mikrochippel és némi memóriával van felszerelve az összes figura.
Ez több szempontból is fontos. A piacon lévő konzolgenerációt tekintve már bizonyosan megszokhattad, hogy a különböző videojátékokban elért eredményeket (esetünkben karakterfejlesztésre gondolj) vagy a programot futtató konzolgép, vagy a magát a programot tartalmazó adathordozó tárolja.
A Skylanders: Giants esetében ez nem így van. Minden, a lényeket érintő fejlesztést (Mert az is van ám!) és változtatást maga a kis figura fogja tárolni. Ebben az a ráció, hogy a bábukat szabadon tudja hozni-vinni a gyermek, így gond nélkül átviheti kedvenc kis lényét akár a barátaihoz is. További dicsérendő megoldás, hogy a szisztéma platformtól független! Vagyis a rendszernek totálisan mindegy, hogy a PS3-as verzióból vagy pl. a Wii-s változatból viszünk be lényt a – teszem azt – Xbox360-as vagy akár a hamarosan debütáló Wii U-s verzióba.
Teljes és korlátoktól mentes átjárást biztosított a fejlesztést végző Toys For Bob csapata!
A Skylanders: Giants lényeinek száma összegyúrva a megelőző epizód karaktermennyiségével (a játékban teljes kompatibilitás van a két progi figurái között) több mint félszáz megvásárolható játékfigurát vetít elő az érdeklődőknek. Érdeklődő pedig akad.
Csak érdekességképpen megemlítem, hogy









jelenleg 30 millió darab felett járnak a figurák értékesítésénél, ami többszörösen felülmúlta a kiadó várakozását. A több tucatnyi különböző formájú, színű, kialakítású és stílusú figura mindegyike egyedi játékbéli képességekkel van felvértezve, vagyis a kezdőcsomag három bábuja csak egy picinyke betekintést ad a lehetőségek széles tárházába. És ezen a ponton át is térek magára a játékra, ami szintén okozott meglepetéseket a tesztidőszak alatt. A szoftver alapvetően egy mászkálós ügyességi stuff, ahol különböző feladatokat bíznak a játékosra, avagy a játékosokra (ha két figurát helyezel az átjáróra, máris indulhat a kooperatív móka).
Tehát, adott egy könnyen befogadható történet, amiben van egy aktuális gonosz, aki ezeknek az aranyos kis lényeknek a világát, Skylandet készül lerombolni. A rosszakaró neve Kaos, aki nem mellesleg egy elvetemült dimenziókapu-mester. Vagyis a játékos, azaz a jó oldalon harcoló mester ellentéte!
A sztori központi helyszíne egy léghajó, több meglátogatható, más-más funkciókat betöltő ponttal és NPC-vel. Az emberi tulajdonságokkal megáldott állatkák különböző küldetéseket adhatnak, portékákat árulhatnak stb. – a játéktér ezután leginkább kisebb szigetekre helyeződik, amiket általában több irányba kell bejárni. A lebegő szigeteken különböző helyekre lehet bejutni, kapcsolókat lehet és kell is aktiválni. Mókásan festő, de azért mégiscsak ellenfélként funkcionáló lényeket kell legyőzni. Közben folyamatosan gyűjtögetni kell az ilyen-olyan kincseket, a megszerzendő speciális tárgyakat, amik sok esetben a történet továbbgördülését eredményezik.
Minden karakter valami olyan speciális tulajdonsággal, támadással, vagy egyéb funkcióval bír, amivel a másik nem.
A lények nyolc eltérő osztályba sorolhatóak: Tűz, Víz, Föld, Szél, Élet és Élőhalott, Mágia és Technika. Az osztályokhoz egyenlő számú lény tartozik, továbbá mindegyikhez plusz egy darab óriás (Giant), ami nagyobb és erősebb a többi kreatúránál. A kezdőcsomag figurái között is megtalálható egy ilyen lény, ő az Élet kasztba tartozó fakolosszus, Tree Rex.
A pályák kialakítása, az ellenfelek milyensége, a játékos elé kerülő akadályok sokasága megköveteli, hogy a kontrollert szorongató egyén folyamatosan váltogasson a figurák közt. Ezt nem feltétlenül kell úgy érteni, hogy akár percenként más és más lénnyel haladjon, de akár ezt is megteheti! Lesznek lezárt szakaszok, amiket csak bizonyos osztályba tartozó lénnyel fedezhet fel a player.
Olyan is előfordul, hogy bizonyos cuccokat csak egy bizonyos lénnyel érhet el. Sűrűn fog előfordulni, hogy az ellenfelek fizikális tulajdonságai, támadásai és technikái késztetik majd a váltásra. Rejtett szekciókból sem lesz hiány, amiknek a felfedezését akár többlépcsős karaktercserék fogják megelőzni!
Köszönhetően az igen nagyszámban jelenlévő gyűjtögetnivalóknak, a mellékutaknak és a temérdek titkos szekciónak, a játék újrajátszási faktora igen magas lett.
Fontos megemlíteni, hogy a progi minden probléma nélkül teljesíthető az alapcsomaghoz mellékelt figurákkal, és ahogy fentebb említettem, lekezeli az összes eddig kiadott bábut is. Maga a gameplay egyébként kifejezetten gyerekekre lett tervezve, így nagyon egyszerű az anyag irányítása. Itt azért megjegyezném, hogy számomra sokszor frusztrálóan hatott, hogy nem volt mód a kamera szabad állítgatására.
További negatívum, hogy az opciók közt nem találtam feliratozást.
Egy leginkább kisebbeknek szánt játékban, aminek valahol azért tanítani, helyesebben talán fejleszteni kellene a képességeket, nagyon furcsa volt ennek a hiánya.
A játék alapjáraton egyszerű, azonban voltak olyan feladatok is, amik bizony megkívánták a logikát és a találékonyságot. Viszont nem kíván pixelpontos ugrásokat (ugrani egyébként sem lehet), nem bánik szűkmarkúan az életerővel, bármikor enged nehézségi szintet váltani. Jól kezelhető és amennyire csak lehet, kerüli az erőszakot: vicces, meseszerű. Komolyan mondom, igazi felüdülés volt egy ilyen játékkal tölteni az időmet a sok erőszakos anyag után. Annak ellenére, hogy már nagyon nem vagyok kisgyerek, a programnak még engem is sikerült próbára tennie egy-két helyen, ugyanis extraként különböző challenge-ek aktiválhatóak a játék során, amiket sikeresen teljesíteni bizony már nem feltétlenül lesz egyszerű feladat.
A játék technikai oldala véleményem szerint teljesen rendben van. Nem nyújt vizuálisan kiemelkedőt, de nem is ez a célja.
Amit nyújt, azt viszont parádésan teszi a vidám színvilágának, a remek animációknak és a szuper karakterdizájnnak köszönhetően. Hangzás terén viszont már brillírozik: Hans Zimmer ismét fantasztikus munkát végzett. Gyönyörű, a dobhártyát simogató, vagy épp az adrenalinszintet felemelő dallamok csendülnek fel. Ugyanez a minőség ráhúzható a játékban felbukkanó lények szinkronhangjaira is. Nagyon viccesesek és végig profik tudtak maradni a színészek. Skyland lakói egyszerűen zabálnivalóak. Nem hiszem, hogy volna gyermek vagy akár felnőtt, aki ne szeretne beléjük már az első pillanatokban. Gamer apukák és anyukák, kisfiúk és kislányok: irány Skyland!

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Böjtös Gábortól

Bajban vagyok. Megfogadtam, hogy csak olyan játékhoz írok véleményt, amit jómagam is kipróbáltam, azonban Fox tesztje alapjaiban ingatta meg ezt a szisztémámat. Élvezetes és figyelemfelkeltő cikk, amiben rengeteg olyan információt olvashattam, ami kellemes meglepetésnek bizonyult. Oké, a figuragyűjtés tipikusan kapitalista módszer, de a teszt és a netes bemutatók alapján a Skylanders emellett nagyon poén, nagyon aranyos és nagyon ötletes. Kár, hogy a tesztverzió nem jutott el időben hozzám, mert ezzel még én is elszöszöltem volna.





8/10

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Toys For Bob***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Foxhound

14 990.-

Tudtad, hogy *a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?*





JUST DANCE 4

Az utóbbi napok során történtek fényében nem vagyok biztos benne, hogy helyes döntés volt Gábornál bevállalni az összes Move-kompatibilis játék tesztelését. Ha a szomszédaimat kérdezném, ők valószínűleg megerősítenének eme kételyemben, pedig nem rendelkezem adekvát hangrendszerrel, és pont a minket elválasztó matéria megfelelő hangszigetelő képességét erősen megkérdőjelezve nem is tervezem egyelőre az izmos cucc beszerzését. De az is intő tényként értelmezhető, hogy minél többet pörög a gépben a **Just Dance 4**, annál biztosabb vagyok abban, hogy be kell szereznem a bolti verziót, pedig a Resident Evil 6-ot gondoltam a következő polcdísznek...
Nem beszélve a tervbe vett Move-os buliról, melynek tető alá hozásához viszont még legalább egy fagyira lenne szükség.
Úgyhogy anyagilag nem annyira jó nekem a táncos progik tesztelése, de legalább a kötelező edzések egy részét kiváltom velük, nem beszélve a csapatépítésről.

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

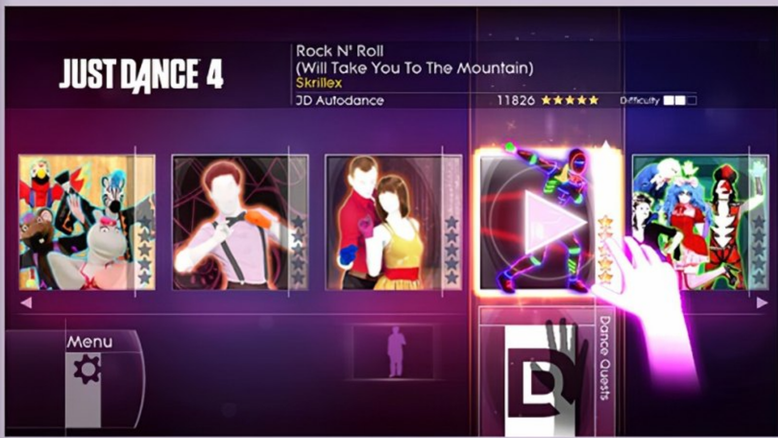
A bécsi Game City rendezvényen figyeltem meg tüzetesebben a Just Dance negyedik részét, ami egy hatalmas tévén futott a Kinect kameráját csatasorba állítva, és ami előtt folyamatosan kisebb embertömeg torlódott fel. Ez részben a csinos, fiatal lányoknak tudható be, mivel mozgásuk akár násztáncnak is elment volna, részben pedig a hangulatnak, amivel a program rendelkezik. Dolgomról megfeledkezve akár órákig is elnéztem volna a spontán kialakult bulit, így elmondható, hogy a JD4 remek darab, ami még a közönségnek is a kedvére tesz.



Hogy nagyon őszinte legyek, azon is elmélkedtem az elmúlt napok során, hogy denszelős játékra lehet-e egyáltalán tíz pontot adni? Minden műfajban találunk olyan címeket, amelyek egymáshoz képest nem kicsit eltérő élményt nyújtanak, de saját kategóriájukban a csúcsot képviselik; úgyhogy a legjobb értékelés megkockáztatásában nem az vezérelne, hogy a Just Dance 4-gyel való foglalatoskodás közben ugyanazt érzem, mint mondjuk Nate Drake fenekének bámulása során. Viszont talán csak akkor lenne jogos a csillagos ötös, ha a nüansznyi fogyatkozásoktól eltekintve nem találnék fogást az anyagon, és feltételezhető lenne, hogy objektíve a gamerek nagy többsége is egyetért a véleményemmel.
Mivel egy táncolós-éneklős anyag természeténél fogva inkább szubjektív, ennek okán nem kis mértékben eltérő ítéletekre számíthat, szóval maradjunk a csillag nélküli ötösben, és lássuk a részleteket.

Ugyan részemről ez volt az első találkozás a szériával, meglepődve láttam, hogy egy immáron három éves, ágas-bogas sorozatról van szó, mely a Wii platformján látta meg a napvilágot, és a fő epizódokat tekintve csak a Just Dance 3 jelent meg PS3-ra és Xbox 360-ra is. A számos mellékszál és a megnyert díjak egyértelműen jelzik, hogy a franchise sikeres, ennek okát pedig most már én is értem. Természetesen ez esetben is sok múlik a befogadón, de az anyag profiljából kiindulva elsősorban populárisabb és persze táncolhatóbb darabok képezik a kreatúra gerincét, melyek közül valószínűleg mindenki talál jobban és nem annyira tetsző számokat. Szokás szerint itt is különböző korszakok és egymástól némiképpen eltérő stílusok kerültek lefedésre. A nyitókínálat nem kevesebb, mint ötven trackből áll. Vásárlás előtt érdemes lecsekkolni a listát, de hátha az én favoritjaim is képesek a kedves olvasó érdeklődését fokozni a Just Dance 4 iránt: Rick Astley: Never Gonna Give You Up, Army of Lovers: Crucified, 2 Unlimited: Tribal Dance, Biu Cantrell: Hit' Em Up Style, Marina and the Diamonds: Oh No! De az egyéb előadók közt olyan neveket is találunk, mint mondjuk Elvis Presley, a Europe, Nelly Furtado, Flo Rida, Stevie Wonder, Will Smith, P!nk vagy Rihanna (bár utóbbi hölgy opuszai inkább csak a pazar koreográfiák miatt lehetnek érdekesek, legalábbis számomra).
Ez a tekintélyt parancsoló felhozatal a későbbiekben még tíz számmal fog kiegészülni, melyek megnyitásának mikéntjéről annak helyén és módján fogok értekezni.

Alapvetően két fő opció közül választhatunk, miután bepörgettük a korongot és korrektül belőttük a mozgásérzékelős infrastruktúrát (netán a hangfalakat), ezek pedig a sima táncolós „Let the party begin" és az összehangoltabb testmozgás garantáló „Just sweat". Értelemszerűen az első fog minket jobban érdekelni, legalábbis akkor, amikor falakat kidöntő, ajtókat tokostul kiszakító bulit készülünk szervezni az otthonunkban.
Nekem nagyon tetszett a mindenféle túlbonyolítást nélkülöző kezelőfelület.
A számok és a két egyéb ikon egy körkörösen pörgethető szálra vannak felfűzve, kiválasztásuk a kurzorrá átalakuló Move-val történik.
Első lépésként érdemes egy profilt kreálni a „Create a new dance card" fülre klikkelve: ehhez csupán egy ikont választunk, plusz meg kell adni a becenevünket, életkorunkat és nemünket.
A későbbiekben ez a kártya fogja tárolni a különböző táncosok egyéni teljesítményét, és a csoportos táncokban is ennek segítségével fogjuk tudni azonosítani magunkat.
A kis plakett olyan adatokat jegyez fel a továbbiakban, mint táncolási idő, táncolási stílus, valamint az értékelések során gyűjtött csillagok száma.
Miután megvagyunk vele, akár neki is eshetünk a kedvenceinknek. A trackeket megjelenítő ikonokon világosan lehet látni, hogy egyéni vagy társas, netán csoportos produkcióban kell majd helyt állnunk, sőt még azt is, hogy hölgyeknek vagy uraknak lett-e belőve a felállás.
Az egyszerre mozgó résztvevők száma





maximálisan négy lehet, bár ahhoz azért már méretes nappali kell. A számok egy alap nehézségi fokozattal rendelkeznek, amin nem tudunk úgy változtatni, mint mondjuk a DanceStar Party Hits esetén, de ezt nem tartom komoly hiányosságnak, hiszen szerintem egyetlen koreográfiát megtanulni sem egyszerű, akár még a könnyebbekből sem. Magában a tánc kivitelezésében egyszerűen nem tudok hibát találni.
Itt is hús-vér, halálosan profi táncosok mutatják a figurákat, akikre érdekes, ugyanakkor látványos és nagyon színes, rajzfilmszerű külsőt varázsoltak. A hátteret mindig az adott track témaválasztásához igazítják, az olykor meghökkentő elemekről sem megfeledkezve: nekem pl. eszméletlenül tetszettek Marina kisasszony bravúros Oh No!-ja alatt a táncosnő két oldalán, az ő mozgását háttértáncosokként kiegészítő, fej nélküli próbababa felsőtestek.
Viszont természetesen a ruházat, valamint a táncstílus is tökéletesen illeszkedik az előadott szám mondanivalójához, érzésvilágához – pl. Rick Astley Never Gonna Give You Up-ját egy Batman-féle Robin maskarában feszítő fickó adja elő, az Army of Lovers Crucified-jához pedig báli ruhás, maszkos, előkelő figurák közül kell választanunk.
A csoportos táncokat természetesen akár egy személy is kiélvezheti, bár – legalábbis egyelőre – csak elképzelni tudom, mekkora élmény lehet ezeket többedmagunkkal átélni, miközben a társaság kanapéról figyelő tagjai rekedtre sírják magukat a röhögéstől. Az előadás során itt is megjelennek a képernyőn a következő mozgásokat előre-jelző ábrák, melyeket inaktiválhatunk, ha zavaróak lennének. Folyamatosan figyelemmel követhetjük teljesítményünket a baloldalon helyet foglaló skálán.



Azt kell írjam, hogy a rendszer viszonylag engedékeny: én már az első este folyamán szereztem öt csillagot a legnehezebbre belőtt koreográfiáknál is, de azért bizony sok gyakorlás kell, hogy mozgásunk kívülről is hasonlítson a képernyőn lévő emberére. A bíróktól kapott pontokkal összteljesítményünket növelhetjük és táncstílusunkat is fejleszthetjük.
Érdekes kiegészítés a Dance Quest, mely minden opuszra érvényes. Ez alatt különböző feltételeket kell érteni (pl. 3, 4, vagy 5 csillag megszerzése, az összes „arany" mozgás prezentálása, bizonyos fejlettebb táncstílusok megnyitása), melyeknek abszolválása ugyancsak összpontszámunkat növeli. Szintlépéskor jutalmat kapunk, amit egy pörgő „szerencsekerékről" választhatunk ki: itt lépnek színpadra a korábban említett bónusz trackek. Utóbbiak esetében általában remixekről van szó, melyeket a hagyományostól eltérő módon, pl. valamilyen kiegészítő (mondjuk katana) vagy alternatív, netán más produkciókból átvett elemek összefűzésével adunk elő, továbbá az egymás elleni verseny módusza is itt nyitható meg, melynek során több menetben, az életerő csíkok segítségével küzdünk meg egymással.

Vészesen közelítek a második oldal aljához, úgyhogy igyekszem pár mondatban összefoglalni a „Just sweat" szegmens lényegét. Itt is először profilt kell kreálnunk, mely az edzéssel töltött időt, az elégetett kalóriák számát és a letudott óratípusokat regisztrálja. Összesen öt kategóriából választhatunk, melyeknek mindegyike egy-egy stílushoz kötődik: pl. harci elemekre épülő Electro Body Combat, vagy az aerobik stílusú Aerobics in Space a '80-as évek zenéivel. Megválaszthatjuk, hogy 10, 25 vagy 45 percen keresztül óhajtunk-e zsírt égetni, és a progi aktuális teljesítményünkhöz igazodva variálja az edzés során az intenzívebb és a lazább szegmenseket.
Fontos kiemelnem, hogy a gyakorlatsorok végén a levezető-nyújtó rész sem hiányzik!
Tehát ebbe a menüpontba sem igazán tudok belekötni.
A Just Dance 4-nél a műfajban tapasztaltaknak megfelelően megtaláljuk az online vásárteret is, melynél a fentebb említett megnyitható bónusz számok is letölthetők.

Aki esetlegesen már találkozott a széria korábbi epizódjaival, bizonyára sejti, hogy a negyedik rész is a jobban sikerült táncos játékok táborát erősíti. Aki viszont hozzám hasonlóan csak nemrég kezdte az ipart, vegye tudomásul, hogy a Just Dance 4-nek mindenképp oda kell kerülnie a polcra – ha előbb nem is, a karácsonyi szezon utáni/év elejei leárazás során mindenképp.
És nem csak a bulik miatt, de saját magunk szűkebb körének szórakoztatása céljából is – a show-nak mindenképp folytatódnia kell!



9/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Petúnia





NBA 2K13

Welcome to the Space Jam

Ha szereted az amerikai major sportokat, akkor valószínűleg az NBA-vel ismerkedtél meg itthon a leghamarabb, mondjuk úgy a 90'-es évek közepétől. Emlékeztek arra a bizonyos albumra, ahol különböző kosaras játékosoknak a kártyáit kellett összegyűjteni? Extraként volt benne néhány dedikált darab is, azok voltak az igazán finom ritkaságok: Ewing, Drexler, Pippen, Rodman, Payton, Miller és persze MJ – micsoda idők voltak! Ezen kártyák miatt kezdtem el nézni az amerikai profi kosárlabdát, sőt ha jól emlékszem, az első meccsem a 97'-es Bulls vs Jazz nagydöntő volt. Meglátni és megszeretni ezt a remek játékot egy pillanat műve volt, pláne Air Jordant nézve a parketten. Nagyjából innentől számítom magam kőkemény fanatikusnak. A mai napig nem tudok úgy elkezdeni egy reggelt, hogy ne bújnám át a megfelelő portálokat a friss hírekért. Figyelő tekintetemet persze a különböző videojátékokra is rávetettem, több tucat órát rakva gyakorlatilag majdnem mindegyikbe. A 2K szériája mindig közel állt a szimulációt kedvelő szívemhez, de az, amit most az NBA 2K13-mal letett az asztalra, szerintem csont nélkül párját ritkítja!

Do you feel the Heat?

A nagy bejelentést rögtön egy kis morgással kezdeném: mi a jó életért kellett ráírni a dobozra, hogy „Executive produced by Jay Z"??? A fazonnak annyi köze volt a játékhoz, hogy összeválogatta (nem, nem írta, válogatta) a zenéket. Ja, meg a játék egységes imidzsét is megteremtette. Hát kösz, haver.
Fanyalgás off, nézzük inkább, hogy a program mitől érdemli ki a Minden Idők Legjobb Kosaras Játéka címet.
Először is ott a grafikus prezentáció.
Az intro videóban felváltva mutatnak ingame képeket és élő felvételeket, amiket nem fogunk tudni megkülönböztetni egymástól! A játékosok megszólalásig úgy néznek ki, mintha egy élő meccset látnánk! Az izmok kidolgozottsága, az izzadás, a mozgás, a megmozdulások, zsákolások. Minden nagyobb kaliberű szereplő az utolsó tetoválásig (igen, komolyan mondom) szinte tökéletesen van lemodellezve! Azon teljesen behaltam, amikor nagy kedvencem, D-Wade flegmán odasétált a büntetőhöz és pontosan ugyanolyan stílusban dobta el a labdát, mint ahogy látni szoktam. Tényleg nem tudom jobban leírni, ezt szerintem mindenkinek látnia kell. A másik botrányosan durva elem a támadó és védekező lehetőségek.
Konkrétan majdnem minden egyes szituációra külön metódust találtak ki: floater, fél lábas floater, hátradőlős tempo, euro-step tempo, crossoverek, sarkazásos cselek-trükkök és még sorolhatnám.
Érdemes a gyakorló szekciót nagyon alaposan megvizsgálni, mert a látványos játékokat csak kőkemény gyakorlás árán fogjuk tudni megvalósítani, viszont ha ez sikerül, akkor nagyjából fel is robban a csarnok.

Játékmódok tekintetében van itt minden, amit bele kellett tenni. Szezonok, rájátszás, gyors meccsek, online liga, streetball-szekció, saját játékos kreálása – a szórakozásunk hónapokra garantált. Kiemelném még az úgynevezett Signature Skilleket, amik bizonyos játékosoknak az extra képességei: valaki tankot játszik, valaki igazi vezér a pályán, akadnak tripla királyok is, szóval még ezzel is színesítették a játékmenetet.
Ami viszont fura, hogy a PES ellenében itt minden csapat, a sportszergyártók és szponzorok, a stadionok is licenszeltek, sőt a legújabb rosterrel vág neki mindenki, azaz Nash és Dwightmare már a Lakersben pattogtat, Ray Allen Miamiban szórja a triplákat, Jeremy „Linsanity" Lin pedig a Houston mezeladásait növel meg úgy 400%-al.
Utolsó részként pedig a hangulatot emelném ki: zseniális, ahogy a hazai közönség buzdít minket, egy-egy extra klasszis megmozdulást brutális ovációval fogadnak.
A meccsek végén a legjobb játékos összevágott jeleneteit láthatjuk, de mindenképp ki kell emelnem a nagyon komoly riporterpárost is: minden egyes szituációt azonnal kommentálnak, sőt volt olyan is, hogy éppen belemerültek valaminek a taglalásába, amikor egy akkorát zsákoltam, hogy majdnem kiszakadt a gyűrű, erre abbahagyták a dumát és egy „Oh My God" felkiáltással belehörögtek a mikrofonba. Zseniális.

Zsákolj ha tudsz!

Hibák? Azok nagyon nincsenek, de ha mindenáron kell mondanom valamit, akkor az irányítást hoznám fel, mert az a megtanulhatósága ellenére is picit agyonbonyolított lett, pláne támadásban.
Na jó, némely játékos arcszerkezete se olyan, amilyennek lennie kell, valamint az elég fura menün is variálhattak volna még (hallod Jay Z?), de ennyiben ki is merül a dolog.
A létező legélethűbb grafika, tökéletes mozdulatok, több hónapnyi szórakozás, teljesen naprakész csapatok, libabőrt okozó hangulat – mi kell még? Ha a játék szerelmese vagy, a kötelezőnél is kötelezőbb, de egyébként mindenki másnak is ajánlom, mert ezt tényleg látni kell.
Emlékeztek még Kobe nyári kirohanására az olimpia előtt, hogy a Team USA megverné a Dream Teamet? Mindkét gárda választható a játékban… Jó szórakozást!



9/10

Kiadó: ***2K Sports*** Fejlesztő: ***Visual Concepts***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Console Corner **11 990.-**

Hpeti

Tudtad, hogy külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?

Of Orcs and Men

Éljenek a zöldek!

Pozitív és negatív csalódások egyaránt érik azt, aki videojátékok tesztelésére adja a fejét. Tulajdonképpen minden egyes hónap, majd minden megjelenés erről szól ebben a szakmában – persze azért vannak olyan címek, amik pont azt nyújtják, amit az átlag halandó el is várna azoktól, de bőven akad ellenpélda is.
Az Of Orcs and Men megjelenése először például hidegen hagyott, aztán Trinyó barátom addig duruzsolt a fülembe, hogy végül elhittem neki: az orkokat az emberek ellen csatasorba hívó program jó kis móka lesz. Vártam a hatalmas monstrumok eljövetelét, hogy aztán mindenféle gyilkoló eszközzel felszerelkezve osszam a halálos csapásokat, így én is beleéltem magam abba, hogy az ősz egy kellemes kis kalandjával lesz majd dolgom, amikor a lemez felpörög a gépemben. Eredetileg ugyan Martinnak írtam ki a tesztet, de végül csak X360-as példányt kaptunk a forgalmazótól, ami a Faternak nem igazán fekszik, így jött a képbe, hogy nagy duzzogva, de oké, „majd én hazaviszem, egye fene… úgy látszik, a sors mindenképpen orkbőrt szánt nekem a hűvös októberi napokra".
Ennyi érzelemváltozás (amit a programmal szemben éreztem), helyzetalakulás után már meg sem lepődtem, amikor az első (nem éppen pozitív) benyomások elkaptak: a játék indítása után már jött is a fejlesztő és a kiadó bemutatkozása (egyáltalán nem néztem utána a fellelhető információknak, teljesen szűzen ültem le a tévé elé), ami némileg kizökkentett álmodozó hangulatomból. Focus és Cyanide… hmmm, ez a páros mintha már ismerős lenne, méghozzá a nyáron tesztelt Game of Thrones kapcsán, amit szeptemberben utólagosan vittem el a szerkesztőségből egy kipróbálás erejéig: kapcsolatunk nem tartott sokáig, mivel kábé fél óra játék után zokogva kapcsoltam ki a dobozt, miszerint ilyen szemetekkel nem szeretném piszkítani az olvasófejet. Randa, bugos, értelmetlenül túlbonyolított harcrendszerű anyagként ragadt meg a GoT az emlékezetemben, ami nem éppen jó ajánlólevél az Orcs esetében.
Persze azért nem adtam fel a dolgot, a semmitmondó kezdőképernyő után (csak simán a főcím olvasható rajta egy kis grafikai munka mellett – hiába vártam, semmiféle bemutató nem jött, ami így felkeltette volna a bennem szunnyadó kiéhezett játékos figyelmét) beleástam magam a sztori nyújtotta kalandokba.

A játék elindítását, valamint a nehézségi szint kiválasztását követően egyből a mélyvízbe kerülünk, avagy szinte rögtön megtudjuk a sztori lényeges ismérveit: régi és kellően borzalmas háború dúl, amelynek egyik oldalán a zöldek, avagy az orkok és goblinok állnak, míg a másikon az emberek, szövetségeseikkel, az elfekkel és törpékkel.
Az orkok legnevesebb dinasztiája, a Bloodjaws klán magát az uralkodót teszi felelőssé mindezért, a vezérek az egyre rosszabbodó helyzetben pedig egyetlen megoldást találnak: likvidálni kell a vérre szomjazó diktátort, ezzel véget vetve az ősi ellenségeskedésnek és háborúzásnak, ami már annyi áldozatot követelt. A végrehajtó pedig nem más, mint a Mészáros néven is emlegetett Arkail, akit mi irányítunk. Hat láb magas izomkötegről van szó, így joggal várhatnánk el, hogy a Warhammerek és fantasy-k után hősünk a képernyő közepébe állva csak annyit jegyezzen meg, hogy „hunn vanak e csupászbőrűek, hádd nyessem lé á féjükett" – azonban az OOaM világában ezek a zöld lények némi intelligenciával is bírnak, így okozva a játékosoknak több együttérzést, miközben a szerepükbe is jobban bele tudjuk élni magunkat.







Ahogy túlestem a bevezetőn, nagy mosoly közepette már láttam is lelki szemeimmel, ahogy kimásolom Jedi korábbi cikkéből (GoT) a lényeget, majd beleillesztem azt egy általános sablonba, ám mivel ez nem szép dolog, inkább igyekeztem saját kútfőből megteremteni a teszt felépítését.
Azonban a tény mellett nehezen lehetne elsunnyogni: alanyunk szinte egy az egyben a megnevezett alkotás nyomában jár, csak más helyszínen (bár ebben sem lennék olyan biztos), más szereplőkkel teszi ezt.
Hiszen már az első percekben beköszönnek a nagy és tartalmas (khmmm… „kuc-kuc, szopogass negrót") párbeszédek, amelyeknél időnként mi döntünk a felmerülő válaszlehetőségek közül, ezzel némi szabadságot kapva a végigjátszás során, amire szükségünk is van, mert… nyugi, el fogom mondani, hogy miért.
Aztán azon kaptam magam, hogy némi pletykálkodás után már egy bitang társammal kell megküzdenem, amikor is sikerült felfedezni, hogy ezúttal bizony nem fogok hekenszleskedni és aprítani, mert a csata körökre van osztva, ezzel feleslegesen bonyolítva a küzdelmet. Kiválasztjuk a nekünk tetsző támadásokat, majd szabadjára engedjük hősünket, aki jobb esetben a beállított repertoárnak köszönhetően lezúzza ellenfelét. Rosszabb esetben sokszor fogjuk látni az újrakezdő képernyőt. Szám már ekkor lefelé görbült, tudtam én, hogy az első két logo megjelenése után el kéne adnom a gépemet, hogy inkább Lutrát gyűjtsek.

Otthagyva a csodaszép, buja környezetet (na jó, annyira nem szép, de a nagy hegyek jól mutatnak a zöld erdők felett), elsődleges feladatom Styx, a goblin megtalálása lett, aki innentől misszióink végrehajtásában segédkezik. A kis gnóm kevésbé erős, mint a sok locsolástól megnőtt társa (Vajon az orkok itt is növényi eredetűek?), ezért közelharcban kevésbé hatásos a bevetése, ellenben kisebb termete miatt könnyebben befér a szűkösebb járatokba, ráadásul láthatatlanná tud válni, így orvul becserkészve a strázsáló áldozatokat (mögéjük lopózva végre valós idejű akciók részesei lehetünk, még ha ezek egy-egy torokvágásban ki is merülnek).
A sötét, esős városi pályán ezt a pluszt sikerült megtapasztalni, miközben helyükre tettem magamban a dolgokat: nem, nem véletlenül nem vártam ezt a játékot.
Csőpályák (szabadságot szinte egyáltalán nem kapunk, ezért is jó, hogy legalább a párbeszédekbe van némi beleszólásunk), bugyután erőltetett sajátos harcrendszer, amire semmi szükség nincs, ráadásul mindehhez egy félkész termék tulajdonságai csatlakoznak.
Az idő múlásával ugyanis egyre többször vettem észre, hogy „embereink" be- és elakadnak, rosszul reagálnak a kontrolleren leadott morzejeleimre, nem utolsó sorban a már felemlegetett harcrendszer is olyan, hogy inkább bárcsak ne lenne. Mert az oké, hogy körökre van osztva, meg minden, de több ellenfél esetén nem csak káosz alakulhat ki, de hősünk szinte ennek okozójává is válik, ezzel egyfajta Szkander Graun szerepet felvéve, hiszen csapkod jobbra-balra (ha egyszerre két-három ellenfelet ütünk meg, akkor is csak az sebződik, aki a célpontunk), utolsó leheletéig üti a már percek óta a földön holttesteket is, ha pedig bekattan (van dühöngő mód, amennyiben sok támadást kaptunk be), kis haverunkat sem kíméli. Utóbbit a halála esetén fel lehet éleszteni (mindkét hősünk képes erre), de két-három lovag és egy inkvizítor (már megint ezek a csuhások, Jedi jól mondta, hogy a fejlesztők túl sokat nyomták az AC-epizódokat) gyűrűjében ez nem az első dolog, amire mindenképpen időt szánnánk.

Oké, a kétfajta karakter irányítása (egy pillanat alatt válthatunk közöttük) jópofa dolog, plusz a fejlesztések sem annyira rosszak (skillek és erősítésük mind a támadó, mind a védekező oldalon; új fegyverzet és páncélzat begyűjtése, megvétele, eladása).
Néhány pályán még a hangulat is elkaphat egy-egy korrektebben kidolgozott helyszínnek (városok, erdők, katakombák – ezek különösen tetszettek, főleg a koponyákkal teli sírboltok, bár a levegőbe húzott effekt botrány, ahogy a következő pályául szolgáló csatorna is –, havas hegységek) és a némileg a Huntedre emlékeztető, egyszer transzba ejtő, egyszer drámai vagy éppen harcias zenének köszönhetően, de mindez összességében kevés.
Mintha a Cyanide esetében annyira bejött volna a GoT, hogy azt muszáj volt némileg átdolgozva, de újra előadni. Nem, nem volt muszáj. Inkább kaptunk volna egy buta csapkodós és kardozós anyagot, ami korrekt hangulattal rendelkezik, hiszen az alap egyáltalán nem rossz, azzal lehetett volna mit kezdeni. De a béna játékmenet teljesen tönkre tette az egészet, amit a kevéske jobb pillanat, hatásosabb jelenet sem ment ki a szorult helyzetből. Legalábbis nálam.
Az Of Orcs and Men néhol kellemes (jó kis intrikák tanúi lehetünk), néhol játszatja magát, időnként még úgy is érezhetjük, hogy beleéljük magunkat hőseink helyzetébe, de aztán mindig kizökkent valami az álomból, majd rájövünk, hogy teljesen feleslegesen szorongatjuk a kontrollert, hiszen ennél sokkal jobb anyagok vannak a piacon.

Ha mindenképpen orkokat és goblinokat akarsz pesztrálni az időnként meglehetősen klisés sztori segítségével (amelynél néha a barátságosabb-agresszívebb válaszaink határozzák meg a későbbi történéseket, de azért nem eget rengető mértékben), illetve élsz-halsz a körökre osztott harcokért (2012-ben van ilyen gamer?), tehetsz egy próbát, de amúgy teljesen felesleges feláldoznod a nehezen összegyűjtött anyagiakat egy ilyen átlagos szinten megragadt játékra. Csalódás, bár hallgattam volna a megérzéseimre.



5/10

Kiadó: ***Focus Home Interactive*** Fejlesztő: ***Cyanide Studios***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 4

Böjtös Gábor

XCOM ENEMY UNKNOWN



A szürkék már a fluxuskondenzátorban vannak!

Gondolom, rendkívül imponálóan hangzana az olvasónak, ha azzal kezdeném e tesztet, hogy már a kilencvenes évek óta nagy rajongója vagyok az (akkor még kötőjeles) X-Comnak, sőt felejthetetlen élményeket jelent nekem ez a körönkénti, taktikai-stratégia stílusú franchise, azonban ez olcsó hazugság lenne. Ha beleszőnék még pár gondolatot arról is, mennyire elbutultak a mostani játékok és régen minden mennyivel okosabb volt, plusz *tisztelegjünk a nagy előd előtt*, páran talán keblükre is ölelnének…

A videojátékok világában mozogva persze találkoztam a címmel, sőt azt is tudom, hogy egy idegen-inváziós sci-fi témáról van szó (ez mondjuk az X-Akták óta már minden „iksz és kötőjel" kombinációt a címében hordozó szórakoztató ipari termékre igaz), de mivel ezek a game-ek inkább PC-n hódítottak, nem foglalkoztam velük. Annak ellenére sem, hogy érintőlegesen PlayStationön is jelen voltak, közel két évtizede.



Ami infó ezen felül rendelkezésemre állt a legújabb felvonással, az **XCOM: Enemy Unknown**nal kapcsolatban, hogy a készítők nem titkolt célként a mostani, „X-Com"-szűz konzolgémer közönséget akarták megszólítani, mégpedig a játékmechanika részleges modernizálásával.

Az Enemy Unknown világának alaphelyzete például a *Függetlenség napja*, vagy a *Világok harca* című mozifilmekből lehet ismerős, plusz rengeteg Area 51-es videojátékból: a világűrből érkező szürkék (és csatlósaik) baráti jobb helyett plazmafegyvereik lövedékeit nyújtják az emberiségnek, így a Föld országainak nincs más választása, mint egy X-Com nevű védelmi projekt felállítása és támogatása. Ezen szervezet irányítására jelölik ki a játékost, aki egy közel száz, véletlenszerűen generált küldetésekből álló hadjárat során, komoly makromenedzsment és harci bevetések levezénylése mellett próbálja megmenteni a világot.

A parancsnok ténykedését a szövetségben résztvevő országok folyamatosan értékelik, attól függően, hogy az X-Com milyen hatékonyan kezelte a területükön fellépő idegen fenyegetéseket.

Mint mondtam, a játék valós idejű 3D-s stratégia, melyben a direkt akció minimális, a kemény agymunka viszont maximális szerepet kap.

A rövidke, véleményem szerint ilyen komplex működésű témánál túlzottan sovány bevezető után a program azonnal súlyos döntéshelyzetek sokaságát zúdítja a kezdő parancsnok nyakába. A feladat egyik része egy kezdetben alapszintű bázis folyamatos fejlesztése a különféle kiszolgáló egységek telepítésével és a tudományos felfedezésekkel, majd az ezek által elérhető egyre újabb találmányok felhasználása az idegenek elleni harcban. Minden fejlesztés, vonatkozzék e játékban bármire is, a klasszikus lépcsőzetes RTS-szisztémát követi, és mindegyik több tényező függvénye.

Bár a menedzsment rész használata például a gombkiosztást nézve kifejezetten barátilag lett megvalósítva, de a tényleges működésben onnantól könnyen el lehet veszni, hogy a tutorial elengedi a kezed. A rendelkezésre álló pénz- és készletforrások elég hamar kimeríthetők abban az esetben, ha túlzottan hamar, túl intenzíven belemerülsz a költekezésbe, amitől az amúgy sem mindig babazsúr nehézségű harci küldetések kvázi teljesíthetetlenné válnak.

Ez gyorsan demoralizáló lehet azoknak, akik most szeretnének ismerkedni e játékstílussal.

A program saját belső órát használ.

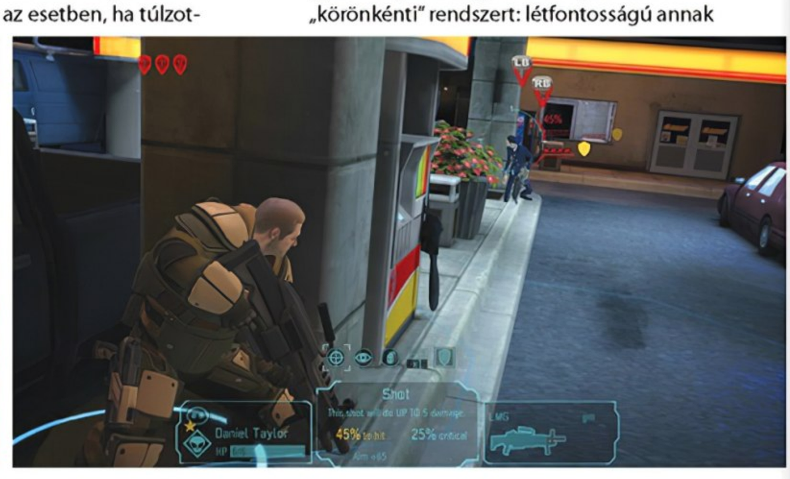
Az idő haladása sok mindennek a kulcsa: a fejlesztések mind adott idő alatt teljesülnek, a sebesült katonák gyógyulási ideje időbe telik. Leginkább a végrehajtott küldetéseken keresztül lehet „pörgetni" az órát, ezáltal küzdve meg a továbbhaladásért.

A siker kulcsa az idő helyes kihasználása a fejlesztés teljes összehangolásával – ez kifejezetten nehéz feladat lesz már a game első pár (valós) órája után.

Az Enemy Unknownban a technológia fejlesztése és menedzsmentje mellett a másik feladat a tényleges harc. Ennek során a parancsnok által összeállított csapat – tagszáma 4+, ez fejlesztéssel bővíthető – megérkezik a riasztás helyszínére, majd körönkénti rendszerben, egy képzeletbeli négyzethálós területen, adott szabályrendszer szerint megkezdődik a küzdelem. A taktika és stratégia itt lép be a képbe: mindkét fél egymás után, egyenként megteszi a lépéseit vagy akcióit, mely során a játékosnak le kell győznie az ellenfeleket, valamint különféle feladatokat (többek között gépek kapcsolgatása, túszmentés) abszolválhat. Az idegenek célja egy: az emberek elpusztítása.

A játékteret 90 fokonként forgatható, döntött felülnézetben kezeli a program, ezen kell a domborzati viszonyokat, elsősorban a minél jobban takaró fedezékeket kihasználva győzni. A játék nagyon komolyan veszi a „körönkénti" rendszert: létfontosságú annak





KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Bár én csak pár pályát tudtam kipróbálni, azok vegyes érzéseket keltettek bennem, így teljességgel elfogadom Martin véleményét a külföldi és hazai 9 pontok ellenére is – amit tapasztaltam, az nagyjából hasonló, mint amit a tesztben olvashattatok.
A közepesnél alig jobb grafikai megvalósítás, túl körülményes harc, mindez a kontroller időnkénti esetlenségével párosítva. A hangulata ugyan engem elkapott, hét pontnál többet szerintem sem ér. Vásárlás előtt mindenképpen próbáld ki.



folyamatos monitorozása, mikor lépsz, mikor támadsz, mikor töltesz újra, vagy mikor használsz valami speciális felszerelést, képességet. Sajnos a rendszer a „vak" szisztéma miatt nem kifejezetten sakkszerű (nem olyan, mint egy tervezhető JSRPG-ben), ugyanis egy bizonyos pont átlépése előtt a játékos nem tudhatja, hogyan állt fel az ellenfél, plusz csata közben is bármikor, szinte bárhol megjelenhetnek a váratlan, ellenséges utánpótlás csapatok. Úgy gondolom, a program (stratégia ide, taktika oda) túl könyörtelenül játszik (mondhatnám, hogy esetenként gusztustalanul csal), a szabályrendszer pedig indokolatlanul szoros.
Egy pillanat alatt olyan visszafordíthatatlan, gyakran teljesen véletlenszerű és váratlan események történhetnek, amikor a veszteségek miatt a küldetés folytatása azonnal értelmetlenné válik. Jó lett volna, ha ez a rész a játékban kevésbé feszes: a nehezen felfejlesztett karakterek egyenlőtlen és vérlázító feltételek miatti elvesztése inkább irritáló, mint inspiráló.
A terepen való mozgás és pozícionálás lehetne egyértelműbb, egér hiányában a konzolos kontrollerrel sokszor nem elég pontos a távoli nézet és a gyenge látványvilág miatt. Amikor meg az alapsíktól (tengerszinttől) eltérő irányba, azaz egy „emelettel" feljebb vagy lejjebb kell pozícionálni az érkezési helyet, azt kifejezetten ügyetlenül és nyögvenyelősen lehet kalibrálni.
Szintén a menedzsmenthez tartozik a csapásmérő erők menedzselése. A légi járművek automatikusan, csak egy stilizált képernyőre vetítve küzdenek a beállított fegyverzet és az erőviszonyok alapján kiszámolva.
Sokkal érdekesebb ennél a katonák, azaz a barakk kommandírozása.
A megvívott csaták során a külsőleg is testre szabható, kezdetben zöldfülű karakterek fejlődnek, előléptetés után pedig kasztokba sorolhatók. A kasztok saját, további fejlődéssel megszerezhető speckókkal rendelkeznek és a hozzájuk rendelt felszereléseket is bevethetik. Katonáid megtervezése nem gyerekjáték: mint ebben a játékban minden apróságon, ezen is életek múlnak majd, főleg olyan megszorítások mellett, mint a fejenként erősen limitált eszköztár (pl. vagy EÜ csomag, vagy kábító fegyver).
A katonák sikere, tehát az egész küldetés megoldása legalább annyira függ a fejlesztések által megszerezhető találmányoktól, mint a player stratégiai érzékétől, azaz hiába találja valaki fel magát a szorult helyzetekben, ha épp nem a megfelelő technikával szállt harcba.
Hogy a dolgok még bonyolultabbak legyenek, egyes találmányok például idegen fajok begyűjtéséhez és megismeréséhez kötöttek, így néha rá vagy kényszerülve a becserkészős harcmodorra a gyilkolás helyett. E nélkül nem haladsz majd a technika megújításával.

Az Enemy Unknown kétszemélyes kompetitív online multiplayer móddal is rendelkezik. Ennek tesztelése pályafutásom egyik legkellemetlenebb élményei közé tartozott. Nehezen fellelt partnerem minden lépésénél maximálisan kihasználta a 70 másodperces, idegölően hosszú gondolkodási időt, ráadásul csak maszatolt a térkép felé eső részén, csapataink ugyanis csak nem akartak találkozni.
Végül megunva a vakon tapogatózást és a tévé másik fele mögül érkező kaparászást berusholtam, amikor is precízen felállított szupercsapatával kettő kör után lemészárolt.
Nem bántam, már épp ki akartam lépni a meccsből.

Összesítve nézzük hát, mit kapunk.
Az Enemy Unknown meglepően gyenge látványvilága az előző generáció (PS2, Xbox) középtájának engine-jeit idézi, amin még a HD-felbontás sem segít. Érthetetlen, hogy 2012-ben miért nem tudtak például egy GR: Future Soldier minőségű, pazar külső és belső tereket felvonultató „sakktáblát" létrehozni a képernyőről lemászó, a legutolsó csatig kidolgozott katonákkal?
Komikusan festő arcberendezéssel, nagyon gyenge skinekkel (egyenruhák, páncélok, fegyverek) illusztrálták a figurák.
A játéktér képe a legnagyobb jóindulattal is csak funkcionális, a legkevésbé sem izgalmas (pozitívum, hogy a tábla mindig véletlenszerűen áll össze). Miért nem lehet tetszés szerint zoomolni és beállítani a terepet?
A zenék közhelyesek, a hanghatások ósdiak, a képregényes grafikai „humor" inkább debil, mint vicces. Az irányítás nem elég puha, egyértelműen nem konzolos kontrollerre való.
A játék menedzsment része kiváló és maximálisan sokrétegű, bár érthetetlen, miért ennyire szigorú a program már a játék első óráiban. A karakterek fejlesztése, a csapat összeállítása végtelen számú lehetőséget hordoz, az ellenfelek azonban túl hamar, túl könyörtelenül veszik el azt, amit a player vért izzadva felépített. A csatáknál csak addig tart az élvezeti faktor, amíg a program nem megy át unfrankó módba. Ezt a szoftvert kizárólag olyanoknak ajánlom, akik tényleg szerették a korábbi részeket és nosztalgiázni akarnak. Azért ők se feledjék el: ez nem PC-s felület!
A többiek mindenképp próbálják ki a publikus demót és vessék össze a tapasztalataikat e teszttel.



7/10

Kiadó: ***2K Games*** Fejlesztő: ***Firaxis Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Martin





CARRIER COMMAND
GAEA MISSION

Újabb hónapra virradt a hajnal: az utóbbi hetekben a Nap már hűvösebb pilláival kacsintott rám reggelente, a minap pedig láttam, ahogyan Október integet felém az utca túloldaláról.
Az éjszakák egyre hosszabbak és hosszabbak, ráadásul a sötétség is úgy öleli magához a buszmegállókat, villanyoszlopokat, mint édesanya a régen látott gyermekét.

Már nem csavargunk délutánonként… a csajok, akik tegnap még topban és miniszoknyában ringatták előttünk csípőjüket, ma már télikabátban és hosszú farmerben fagyoskodnak mellettem.

Viszont nekünk, játékosoknak úgy hiszem, nincs okunk siránkozni azon, hogy elszaladt a nyár… elég csak rápillantanunk egy-egy megjelenési listára, hogy szívünket megmelengessék a jobbnál jobb sikervárományos címek. Mikor ezeket a sorokat írom, az én gépemben éppen a Carrier Command: Gaea Mission pörög, csak a feeling kedvéért. Tetszik a főmenü zenei témája és az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy jelen betűk leütésénél ihlettel szolgál számomra.

Tudtátok, hogy a Bohemia Interactive stratégiai játéka nem új IP? Bizony, a stuff az eredeti, 1988-as megjelenésű Carrier Command remake-je – mivel én akkoriban legfeljebb csak erotikus gondolat lehettem a szüleim fejében, így a megjelenés napján még nem nyúzhattam a stuffot, de az idősebbek biztosan ismerik a nagy elődöt.
A Gaea Missiont a fejlesztők minden tekintetben a jelen kor elvárásainak megfelelően szerették volna elkészíteni, tisztelegve a cím és a rajongók előtt, de…

De ne rohanjunk ennyire előre. A Carrier Command sztorija a nem túl távoli jövőben játszódik: az emberek – a terraformálásnak köszönhetően – már tucatnál is több bolygórendszert hódítottak meg, gyarmatosítottak, vagy ha így jobban tetszik, kolonizáltak. Bármely hasonszőrű sci-fi regényben találkozhatunk az utóbbi kifejezéssel, ami mellé szinte kivétel nélkül párosul a „nyersanyagbányászat" és a „háború" is. A Gaea Missionnél sincs ez másképp, amelynek történetszerkezeti bonyodalma egy intersztelláris nézeteltérés: vannak a gyarmatosítottak (Asian Pacific Alliance), meg a gyarmatosítók (United Earth Coalition) akik a Taurus nevű bolygón azért harcolnak egymással, hogy a Földön még jó pár évszázadra biztosítva legyen az élet – ez a tézis azért kicsit nonszensz, nem? Mindegy, lendüljünk tovább a problémán: a játék amúgy sem a klisék mintaregényének is titulálható sztorijával fog elragadni, hanem az innovatív, különleges játékmenetével – már ha hagyod.

Azok a szemfüles olvasók, akik már rápillantottak a mondatokat körbeölelő képekre, sejthetik, hogy a Carrier Command az FPS műfajt erősíti… vagy nem? Tény, a kampánynak *vannak olyan szegmensei*, amiket puskával a kezünkben teljesítünk, de a játékidő túlnyomó többségében különböző járművek belsejéből fogjuk osztani az áldást… vagy még onnan sem. A program egyfajta keveréke az FPS és a stratégiai műfajoknak, ráadásul olyan mértékben összekutyulva, egymásba fésülve azokat, hogy ilyesmivel ritkán találkozhatunk. Éppen emiatt nem kicsit vagyok bajban, amikor a játékmenetről szeretnék értekezni, ugyanis annyira komplex a cucc, hogy leírva alig mondanának valamit a szavak az élményről (már legalább három sort töröltem és írtam újra).

… Képzeljetek el egy sima stratégiai műfajú szoftvert az összes tulajdonságával együtt *(nyersanyagok, egységek, bázisok, védő- és támadóposztok)*, majd dobjátok hozzá a személyes jelenlétet, FPS nézetben – valami ilyesmi a Carrier Command is. És az a legjobb, hogy a rendszer működőképes: az anyahajón trónolva legyártatjuk a légi - és szárazföldi egységeinket, parancsot adunk a célpont megtámadására, majd mi magunk is bepattanunk az egyik járműbe. Részt veszünk a csatákban, valós időben, miközben társaink is teszik a dolgukat: az elképzelés zseniális, a kivitelezés hellyel-közzel tökéletes, hiszen a taktikai érzékünk mellett megdolgoztatjuk a reflexeinket is…

De miért csak hellyel-közzel tökéletes? Nos, mint említettem, a rendszer működőképes, viszont az olyan hibák, hiányosságok, mint az ellenfelek mesterséges intelligenciájának nullás hányadosa, a szokatlan és túlbonyolított menükezelés – amely egyértelműen az xbox irányítójának relatíve kevés gombja miatt nehézkes –, illetve maga a pályatervezés is rengeteget levon a játékélményből. Az ismétlődő, fantáziátlan feladatok hamar kedvünket szeghetik, bár a sandbox jellegű Strategy Game opcióban heteket el lehet tölteni azzal, hogy mind a harminchárom szigetet a fennhatóságunk alá vonjuk. Mindemellett, ha a technikai oldalt is nézem… hát, szerényen fogalmazva is a béka feneke alatt tanyázik a program. Idejétmúlt animációk, textúrázási markerek, hanghatások… etcetera, etcetera. Hanyag munka: érződik, hogy az audiovizualitásra a fejlesztők csak minimális erőforrást fordítottak…

Ám mindezek ellenére is bízom egy folytatásban. A Gaea Mission jó irány, és kellő odafigyeléssel, valamint fejlesztési pénzzel akár AAA-kategóriás alkotás is lehetne a következő epizód. De jelen tesztalanyom, a Carrier Command nem az: közel sem. Csupán egy jó próbálkozás, ami magához vonzhat olyan játékosokat, akik képesek szemet hunyni, valamint kizárni a zavaró tényezőket: Te ilyen gémer vagy?



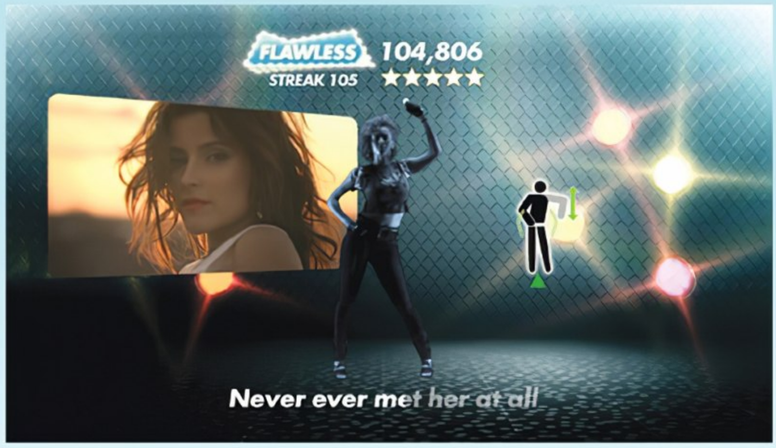
5/10

Kiadó: ***Mastertronic Group Ltd.*** Fejlesztő: ***Bohemia Interactive***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 3 AUDIO 4 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Dzsek





DanceStar Party Hits

Abban a szerencsés helyzetben vagyok a jelen oldalon boncolásra kiterített alany tekintetében, hogy az előzményeként aposztrofálható DanceStar Party – melyről ugyancsak a Konzol Magazin hasábjain értekeztem nem egészen egy éve – adta meg a végső lökést a Move beszerzésére. Eme tényből kifolyóan az elődje a polcomon díszeleg, korábban pedig elég sokat pörgött a PS3-ban: szerintem nagyon jól összerakott kis táncolós-éneklős-bolondozós anyag. Nem volt nehéz tehát összehasonlítani vele a napokban megjelenő DanceStar Party Hits-et, ám az összevetés sajnos nem a folytatás érdemeit fogja méltatni.

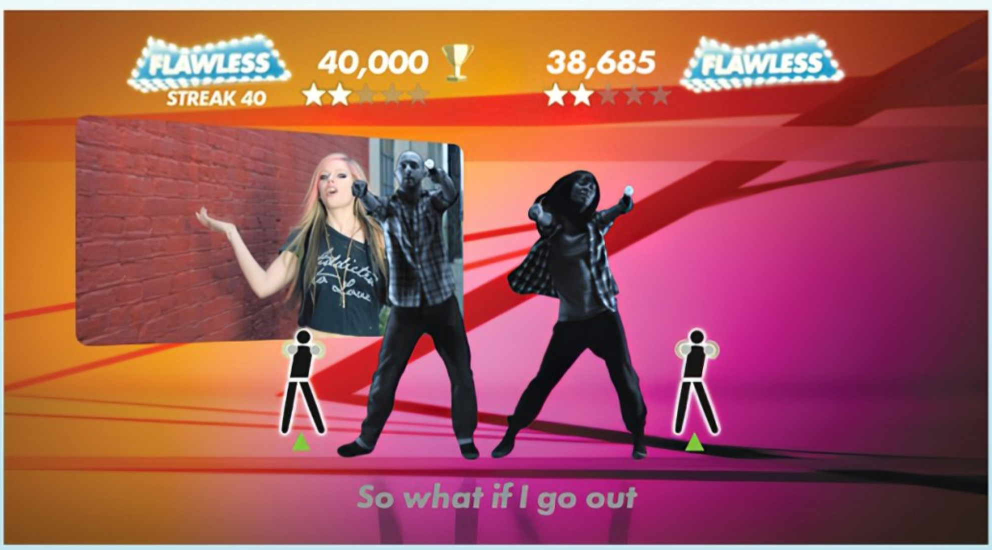
Mielőtt azonban részletekbe bocsátkoznék, kiemelem, hogy semmi nagy probléma nincs vele, inkább csak túlságosan kevés az újdonság és pont emiatt nem igazán látom eme új, teljes értékű epizód létjogosultságát. A tesztet valójában úgy is megírhatnám, hogy „kedves érdeklődők, olvassátok el a DanceStar Party-ról a 16. számú Konzol Magazinban írottakat, mivel itt gyakorlatilag ugyanarról van szó, csak más számokkal"; de hát nem ezért fizetnek, úgyhogy nekiugrom megint, és nem kopipészt jelleggel.

Nos, a korábbiakban látottakhoz kísértetiesen hasonlító módon egyedül, párosan vagy akár huszad magunkkal is bulizhatunk (Dance Now és Party menüpontok). Most is összesen 40 track áll a rendelkezésünkre, melyekhez a későbbiekben továbbiak lesznek letölthetők a SEN-ről.
Őszintén szólva én nem vagyok túlságosan elájulva a kínálattól, az előző részben valahogy jobban eltalálták az ízlésvilágomat – bár újabban jelentősen elmozogtam a mainstream régebben kedvelt, sekélyes, békanyálas állóvízéből. Azért kedvcsináló jelleggel álljon itt pár cím az örökzöldek és/vagy jobban sikerült alkotások közül: Salt'N Pepa: Push It, Paula Abdul: Opposite Attract (Ugye, nem kell magyaráznom?), Urban Cookie Collective: The Key, The Secret, Real 2 Real feat. The Mad Stuntman: I Like To Move It (Azok a boldog '90-es évek!), Basement Jaxx: Romeo, Jessie J: Who's Laughing Now? (hogy az újabbak is szót kapjanak).
Ismét kiválaszthatjuk, hogy a rövidebb vagy a teljes verziót kívánjuk-e abszolválni. Ezúttal is élő, kiválóan mozgó táncosokat kell utánoznunk a kezdő, haladó és profi nehézségi szinteken, és a képernyőn megjelenő rajzolt ábrák is segítik előadásunkat, bár szerintem nehéz a kettőre egyszerre figyelni. Ha van miki, a társaság aranytorkú tagjai énekléssel színesíthetik a közös produkciót. A tánc során a rendszer végig visszajelzéseket ad teljesítményünkről és a végén is kapunk egy pontszámot az 1-től 5-ig terjedő értékekből álló csillagskálán.
A legjobb pillanatokat elmenthetjük, a bátrabbak Facebookon vagy Twitteren is elkápráztathatják velük ismerőseiket.

A DanceStar Party Hits-ből sem hiányzik a Dance Studio nevezetű menüpont. A Dance Creatorban magunk állíthatunk össze egyéni koreográfiákat a kedvenc számainkra – mióta megtudtam, hogy egyik másod-unokatestvérem milyen tehetséges latintánc-tanár, csak a hozzá hasonló playerek számára látok itt komolyabb kibontakozási lehetőséget –, és azokat akár a fentebb említett közösségi oldalakra is feltölthetjük, valamint természetesen választhatóak lesznek a Dance Now szegmensben. A Dance Class sokak számára érdekes lehet: az adott szám választott nehézségi szintű koreográfiájának megtanulása kis szeletekre bontva, melyek mindegyikét egymás után négyszer vesszük át, mielőtt a következő körre lépnénk. A profilkreálást, valamint alapvető jellemzőink megadását is magába foglaló Dance Workout célja pedig a konkrét testedzés, a korábbi epizódban megszokott szisztémának megfelelően a bemelegítő és levezető, illetve változó nehézségi szintű (kezdő, haladó, profi), típusú (pl. kardió, erősítő, zsírégető) és hosszúságú elemekből tevődvén össze. Ezek a feladatsorok természetesen a szoftver által tartalmazott trackeket használják építőkockaként.

Egyébként a Facebook és Twitter mellett a Gallery menüponthoz is szükségessé válhat a hálózat, mert a SEN-en is megoszthatjuk legjobb táncainkat (vagy legpazarabb mozdulatainkat, beállásainkat), illetve gyönyörködhetünk a többiek által feltöltött matériában.

Úgyhogy nagyjából-egészéből erről szól a DanceStar Hits. Őszintén szólva picit csalódtam; egyrészt a kínált trackek közül csak kevés tetszik igazán, másrészt pedig kissé lelombozó látni, hogy tulajdonképpen bitre pontosan ugyanazt kínálja eladásra a Sony, amit az előző részben, csak más zenékkel. Ugyan alig egy év telt el annak megjelenése óta, néhány kisebb-nagyobb változtatásba nem fásultak volna bele a srácok.
Nem sokat javít véleményemen a jelen anyaggal egy időben tesztelt Just Dance 4 sem, ami bizony több körrel beelőzi... de erről két másik oldalon értekezem annak rendje s módja szerint.
A DanceStar Hits beszerzését csak azoknak ajánlom, akiket érdekel a műfaj, és a szoftver által kínált számoknak legalább a 70 százaléka táncra ösztönzi őket... egyébként szerintem az előző rész jobb ennél.



7/10

Kiadó: SCEE Fejlesztő: SCEE
Multiplayer: 2-20 fő Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Petúnia

Tudtad, hogy itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?







Tedd ide a tenyered!

Rajongók. Ha kedvenc sorozatukról van szó, nem sajnálnak pénzt semmilyen előrendelésre vagy új kiadásra, valamint ha nem a saját platformjukra érkezik, akár váltanak is, ha pedig valaki leszólja a szériát, fórumos szájkaratékban fekete övessé avatják magukat. Azonban ha valamikor a kiadó új irányba viszi a kedvencüket, akár csak egy spinoff erejéig, vér szökik a szemükbe, megdagadnak ereik, habzani kezd a szájuk, és gyakran rituális gyilkossággal fenyegetik a fejlesztők, a kiadók, de még az eredeti kitalálók teljes családját és közeli barátait is. Higgyétek el, tudom, látom a fórumokon, mert többet is figyelemmel követek.
Persze nem mondom, hogy soha nincs a felháborodásokban igazság, én is elég mérges voltam, amikor az első Dead Space 3-as trailert megláttam, mert úgy éreztem, hogy eltávolodik azoktól az értékektől, amikkel engem megfogott a széria (aztán a későbbi előzetesekből kiderült, hogy nem ilyen vészes a helyzet). Ugyanakkor mindennek van határa, és arról sem szabad elfelejtkezni, hogy attól még, hogy egy sorozat rendhagyó epizóddal jelentkezik, az egyáltalán nem jelenti azt, hogy ez lesz az új irányvonal. Véleményem szerint aggodalomra maximum akkor van ok, ha számozott részről beszélünk, addig meg felőlem jöhet Mario RPG, Metal Gear Hack'n Slash, de akár Mortal Kombat Kart is. Ja igen, ilyenek voltak vagy lesznek is... Na mindegy, ezért nem is értettem, miért akasztja rögtön fel magát mindenki egy mérgezett kötéllel, amikor bejelentik, hogy jön a Kinectes Fable. Persze, hogy jön, ki nem látta előre?
Nem, nem kell megijedni: nem ez lesz az új irányvonal, ebben biztos vagyok.
Mindenki nyugodjon meg, a széria élni fog tovább, sőt akár élvezhetjük is ezt a Kinectes mellékszálat. Ja igen, élvezhetnénk, ha tényleg jó lenne. De nem az.

Na de azért azt is leszögezném már jóelőre: ez más, mint bármelyik korábbi „vegyünk egy nagy címet és csináljuk meg Kinectre" próbálkozás. Ennél jobban még sosem éreztem egy balul sült játéknál, hogy a készítők próbálkoztak. Már az is azt bizonyítja, hogy nem akarták a véletlenre bízni a dolgokat, hogy az eredeti fejlesztőcsapat dolgozott a progamon. És minden percben éreztem, hogy ezt ők igazán próbálták, lelkesedéssel meg akarták csinálni azt, amit a Kinect nyújthat. És a fenébe is, ez egy igényes játék lett. Remekül néz ki, van benne tartalom, egy komoly kalandon próbál végigkísérni, és pont ezek miatt volt nagyon nehéz percről percre felismernem, beismernem magamnak, hogy ez sajnos nem működik, mivel sűrűbben frusztrál, mint szórakoztat.
Pedig ez az a helyzet, amikor próbáltam élvezni az élményt, de sajnos nem sikerült. Na de nézzük, hogy miért.
A játék története 50 évvel a Fable III eseményei utánra helyezi el magát, a főszerepbe pedig egy Gabriel nevű fiatalember került, aki elválaszthatatlan a lovától, Serentől. Miért olyan fontos, hogy elválaszthatatlanok?
Mert rengeteget fogsz a nyeregben ülni, méghozzá annyira, hogy már rohadt unalmas lesz. Többet fogsz lovagolni, mint egy zsoké, egy Cowboy és egy pornósztár együttvéve. Viccet félretéve, tényleg két dologra számíts a Fable: The Journey-től: lovaglást és varázslást. Előbbi unalmas lesz, utóbbi pedig frusztráló. Jól beharangoztam, mi? Pedig kezdetben még a nyeregben lenni is élvezetesnek tűnt: megsímogattam Serent, fésültem a szőrét és már itt gondoltam, hogy nem szimplán egy állat vagy egy jármű lesz, hanem egy társ. Felültem mögé a kocsira és a szoftver megtanított, miképp terelgessem, hogyan irányítsam. Nem volt bonyolult, könnyedén ment, élveztem, ahogy haladok. És megyek... és még mindig megyek. És továbbra is csak... na, szóval értitek.
Tényleg eszméletlenül sok a lovaglós rész, ami nem lenne akkora érvágás, ha nem ugyanazokat az egyszerű kézmozdulatokat kellene ismételni, gyakorlatilag minden újdonság nélkül. Ez önismétlő és unalmas, és folyamatosan, de állandóan jelen van.
Aztán megtanultam varázsolni, és abban tényleg láttam a lehetőséget: úgy éreztem, tényleg én szórom ellenfeleimre az átkokat. De hamar megízleltem a keserűbbik oldalát ennek is. Ugyanis egészen addig a pillanatig fogod valóban varázslónak érezni magad, amíg a kezedben vannak a dolgok, és ez NAGYON sűrűn lesz







máshogy. A Kinect szenzora nem egyszer őrül meg teljesen, és olyankor aztán próbálhatsz te akárhova lőni, célozhatsz akárhogy, előbb fogod a szomszéd Mari Nénit eltalálni, mint bármelyik szörnyet.
És ez azért szomorít el, mert az elején minden tényleg nagyon tetszett. Csak egyszerűen hiába próbálták a fejlesztők a játékmenetet élvezetessé tenni, hiába próbáltam azt én is élvezni, sajnos ilyen frusztráló kiakadásokkal és pontatlanságokkal nem lehet.
Pedig a Journey még így is játszatja magát. Valahogy már az első perctől kezdve érzékelteti azt, hogy rejlik benne több, és biztos vagy benne, hogy ez még nagyon élvezetes is lesz. Ráadásul néha tényleg az, de sajnos túl sokszor teszi tönkre az egészet a mozgásérzékelés bukása. Pedig ha valamit bebizonyított ez a szoftver, az az, hogy egy Kinectes játék igenis lehet jó. Még ha nem is ez az.

Bár a mozgásérzékelés az, ami megöli az élményt, az is az, ami annak a lényege lenne. A Fable: The Journey egy rendkívül jó koncepcióval rendelkezik. Alapvetően egy FPS, de ez kontrollerrel vagy egérrel kevés lenne, ennek a lényege abban van, hogy te magad irányítod, a te kezedben van a varázslat. Csak ehhez tényleg az kellene, hogy működjön minden. És ha működne, akkor erre tényleg azt mondanám, hogy jó.
Ha tudnék célozni és a lovaglás mellé még valami változatosabb játékelemet is beletennének, esküszöm, hogy élvezném, és dobnám rá a magasabb pontot.
Tegyük hozzá: ez akkor sem lenne Fable-játék. A karakterek és az univerzum dizájnja adott, abban a világban vagy, de egész másféle kalanddal.
Hiányzik a Fable-re jellemző komolyabb történet és a jó vagy rossz közötti döntések lehetősége, így egy ilyen epizód soha nem lehet beleillő a fő szériába.
De nem is kell, hogy az legyen.
A Metal Gear Rising sem kell, hogy MG legyen a hagyományos értelemben, és mégis lehet jó: csak nyújtsa azt, amit akar, váljon élvezetessé, még ha máshogy is, mint számozott társai. És a koncepció már adott, csak a megvalósításon kell csiszolni.
Ha érkezik egy patch, ami némileg orvosolja a kezelhetőségi problémákat (ajánlom, hogy érkezzen), onnantól nyugodtan tessék egy egész pontot hozzáadni a végeredményhez (a Kinect kedvelőjeként akár kettőt is).

De ha már ennyit beszéltem arról, hogy miért nem jó a szoftver, arról is kéne ejtenem pár szót, miért nem rossz. A program nagyszerűen néz ki, még akkor is, ha nagyon sokat fogod nézni a lovad hátát (ami szintén remekül kidolgozott). A hangok szintén nagyon jók, beleértve a sorozathoz méltó szinkront és zenét. A játék ugyan nem túl hosszú, a szavatossági értéket nagyban növeli az Arcade mód, ahol a történettől függetlenül kedved szerint lövöldözhetsz, ami remekül le is fog kötni, amikor működik.
Szóval Kinectes szoftverhez képest kifejezetten kielégítő tartalommal bír a Journey.
És ez az egyetlen dolog, amiben úgy álltam hozzá a programhoz, hogy „Kinectes szoftverhez képest", mivel a Lionhead Studios tényleg olyan játékot próbált alkotni, ami úgy állja meg a helyét, mint egy igazi játék, és nem pedig, mint egy Kinectes anyag.
Ez több okból kifolyólag nem sikerült, és én tényleg csak a mozgásérzékelés kifejezett rajongóinak tudom ajánlani a szoftvert.
A Fable-rajongók mélységes felháborodása azonban messzemenően túlzó: ha nem is nyújt hasonló stílusú, színvonalú, vagy egyáltalán hasonló hangulatú élményt, mint a széria számozott epizódjai, ez nem egy erőltetett koncepció, és nem érzi azt az ember, hogy bárcsak kontrollerre írták volna.
Mert bár nem lett kifejezetten jó játék, a Fable: The Journey számomra az első igazi Kinectes képviselőként lépett be a mezőnybe, és az első olyan szoftverként, amelynél tényleg jogosan van ott a felirat a borítóján: „Requires Kinect Sensor".







6/10

Kiadó: ***Microsoft*** Fejlesztő: ***Lionhead Studios***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 5

CONSOLE CORNER 8 990.-

rolmanus

Tudtad, hogy a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?





WRC 3 FIA World Rally Championship

Indulhat a virtuális rally szezon!

Idén sem maradnak betevő falatok nélkül a sport rajongói, ugyanis WRC-s szériájának harmadik darabjához érkezett az olasz illetőségű fejlesztőstúdió, a Milestone. Szkeptikusan álltam az anyaghoz, lévén a csapat két korábbi munkája igen erős kívánnivalót hagyott maga után – jóindulattal is csak maximum középszerűnek lehetett titulálni a címeket, amik a konkurenciához viszonyítva jelentősen visszamaradottnak tűntek. Mivel helyszűkében vagyok, már előzetesen le szeretném szögezni, hogy a 2012-es szezont feldolgozó, hivatalos licenccekkel operáló **WRC 3 – FIA World Rally Championship** sokkal jobb lett, mint azt vártam, bátran beszerezhetik az érdeklődők!

Első körben érdemes szót ejteni a stuff vizuális oldaláról, aminek fejlődése már az első pillanatokban szembetűnik.
Na persze nem a játékopcióknak arcot adó, gyermeki színvonalon prezentált menük és töltőképernyők látványossága miatt… Maradjunk inkább a tényleges játékmenet alatt elénk tárulkozó képnél.
A fejlesztők a két korábbi WRC-játékot érő kritikákat mérlegelve úgy döntöttek, hogy egy teljesen új grafikus motorral fogják elkészíteni a stuffot. A saját fejlesztésű Spikengine sokkal szebb terepet, részletesebb járműmodelleket (és az ezzel együtt járó sérülésmodellt), látványosabb fény- és részecske effekteket képes megjeleníteni. Nincs ugyan a DiRT 3 szintjén, de így is tetszetősre sikerült.

Sajnos azonban a hangok terén továbbra is kissé felemás képet fest a progi.
A menük alatt hallható zenék az elektro és dubstep vonalán haladnak. A stílusok kedvelőinek a számok tetszeni fognak, az audio ezen részével nem volt probléma. A bökkenő leginkább a versenyek közben hallható motorhangokban keresendő, amik azt gondolom, még mindig igen messze állnak a valóságtól.
Technikai oldalról tehát elmondható, hogy szembetűnő és jelentős a javulás, de azért vannak még hiányosságok.



A proginak tartalmilag is sikerült fejlődnie! A 2012-es idény bajnokságát a WRC Experience menüpont alól lehet elérni. Tizenhárom ország állomásain, 78 normál és 5 speciálisan kialakított pályán indulhatnak a versenyzők.
A helyszínek közt megtalálható lesz az összes ismertebb versenypálya. Többek közt havas svéd szerpentinek, mexikói kopár utak, újzélandi, napsütésben szikrázó és temérdek zölddel körülölelt versenyszakaszok fogják a futamok helyszínét szolgálni.
Látható, hogy a meglátogatandó helyek száma igen impozáns képet fest, és ugyanez igaz a járművek mennyiségére is.

A szoftver három járműosztályt vonultat fel, összesen 36 darab géppel. WRC, Class 2 és Class 3 osztályos autók közül lehet választani. A hivatalos bajnokság során természetesen valódi versenyzők kerültek bele a rendszerbe, ám egy másik üdvözlendő játékopciónak köszönhetően egyedi pilótákat is létre lehet hozni. Ez az opció pedig a Road To Glory. Gyakorlatilag ez egy igen érdekes, némi csavarral megspékelt karriermódnak megfelelő, nagyon sok játékórát magában hordozó lehetőség. Kezdésként létre kell hozni egy tetszőleges csapatot.
Versenyzőnkkel a ranglétra alsó fokáról haladva kell országról országra és versenypályáról versenypályára haladva sikeresen venni a futamokat, illetve teljesíteni a kitűzött célokat! Célokat, amiknek teljesítéséért eredménycsillagokat nyerhetünk el, amikkel aztán újabb járműveket, versenyhelyszíneket, különböző technikai egységeket és optikai modifikációs elemeket tehetünk magunkévá. A megszerezett érdemcsillagok száma a futamok során elért helyezésektől, illetve a driftelés mennyiségétől függ.
Az éppen soron következő, de még lezárt versenyek megnyitásához pedig igen sok csillagra lesz szükség. Vagyis nem elég simán csak győztesként áthaladni az ellenőrzési pontok (teszem azt) felén.
Első blikkre ugyan visszatetsző lehet az elgondolás, ám rövid idő múlva rájön az ember, hogy teljes mértékig működőképes: a vezetési stílust és tudást erőteljesen fejlesztő megoldásról beszélhetünk.

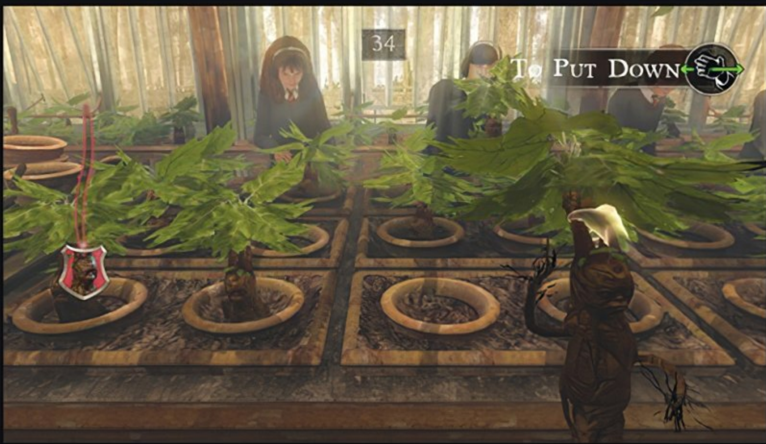
Érdemes még említést tenni a progi egy összes játékmódját érintő eleméről, az idő visszatekerésének lehetőségéről.
Egy verseny alatt ötször van erre mód.
A Grid révén debütált segítség használata természetesen opcionális. Nos, nagy vonalakban ennyit lehetett elmondani a Milestone által készített WRC 3-ról.
Pozitív volt látni, hogy a konzolgeneráció alkonyán azért csak megtalálta a helyes irányt ez a kis stúdió. Képes volt piacra jönni egy olyan produktummal, ami mind minőségileg, mind pedig tartalmilag megállja a helyét a nagyok között.

8/10

Kiadó: ***Black Bean Games*** Fejlesztő: ***Milestone S.r.l.***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Foxhound





Harry Potter for Kinect

Kinect-varázsló vagy Harry!

Mintha egyik napról a másikra kicseréltek volna, úgy aludt ki a Harry Potter-univerzum iránti rajongásom lángja, és a legérdekesebb az egészben, hogy pontosan meg sem tudnám mondani: mikor, de legfőképp miért következett be a pálfordulás. Talán csak utólag visszaemlékezve tűnik ilyen gyorsnak a folyamat, pedig arra még tisztán emlékszem, mennyire rajongtam egy időben annak a fantasztikusan felépített világnak minden szegletéért, amelyet J.K. Rowling megálmodott annak idején.
Még csak nem is az első, de nem is a második könyv volt az, amelynek köszönhetően megkedveltem az írónő alkotásait (ezekre már szinte nem is emlékszem), sokkal inkább a harmadik – a negyediket és az ötödiket pedig már néhány napon belül kiolvastam, de a hatodik sem tartott túl sokáig.
Megőrültem mindenért, ami a témához kapcsolódott: volt egy Potteres naplóm, amibe összegyűjtöttem minden varázsigét és pontosan emlékeztem, melyik mire való, na meg persze gyakran fantáziáltam arról, milyen is lenne az élet a Roxfort falain belül.
Természetesen a játékadaptációk sem maradtak ki a sorból, az első részt például rongyosra játszottam PC-n, pedig nem volt egy kiemelkedően jó stuff, de mégis rengeteg időt képes voltam beleölni pusztán a téma miatt. Ha akkoriban jelenik meg a **Harry Potter for Kinect**, valószínűleg még a lelkemet is eladtam volna érte!
Még akkor is, ha szenvednem kell vele. Nem is keveset. Gyakorlatilag már az első fél órában sikerült kis híján meggyűlölnöm egy egész életre a tesztalanyt, olyan körülményes volt bekalibrálni azt a frányа kamerát.
Míg a Dance Central 3-nál például semmilyen ehhez hasonló problémába nem ütköztem, addig itt legalább ötször raktam át máshová a Kinectet, mire nagy nehezen képes volt megfelelően felismerni a mozdulataimat, de azt is csak azért csinálta, hogy aztán könyörtelenül lefagyassza a gépet.
Nem gondoltam volna, hogy így akar majd önkívületi állapotba "varázsolni" a cucc, ezek után pedig már el sem tudtam képzelni, mi vár még rám hajnali háromkor, a lapzárta előtt egy nappal.
Nagy nehezen sikerült eljutnom a tényleges játékig és innentől fogva szerencsére nem került sor hajtépésre, sőt meglepetten konstatáltam, hogy egész korrektül teszi a dolgát a Harry Potter for Kinect, mely tulajdonképpen különféle minijátékok kollekciója.
A filmek legemlékezetesebb jeleneteit élhetjük át újra, bár véleményem szerint volt egy-két feleslegesen berakott szcéna, míg bizonyos kulcsfontosságú momentumokat kihagytak. Példának okáért nem értettem, miért kell külön jelenetet szentelni annak, ahogy Mógus professzort kitoljuk két kézzel az arcunkból (ez lett volna az ominózus végső harcjelenet az első rész végén), míg a háromfejű kutyával nem is találkozunk, pedig egészen biztos vagyok benne, hogy ahhoz a jószághoz is lehetett volna valamilyen izgalmas feladatot kötni.





Maguk a minijátékok egyébként faék egyszerűségűek, ami helyenként előny, helyenként hátrány – némelyik pont ettől válik szórakoztatóvá, míg néhány éppen emiatt fullad monotonitásba.
Pedig az unalom itt aztán a legkisebb mértékben sem lehetne indokolható, elvégre a filmek kellően mozgalmasak ahhoz, hogy remek táptalajként szolgáljanak a fejlesztők számára. Most komolyan, ki akar mandragórákat átültetni ide-oda, meg öntözgetni azokat a visító kis rohadékokat?
Ellenben a Malfoy-jal történő párbaj pont olyan volt, amiért gyerekként éltem-haltam volna, ráadásul a varázslatok kivitelezésekor nem csupán kézmozdulatokkal operálhatunk, hanem a hangfelismerő funkciónak köszönhetően el is mormolhatunk egy-egy "Rictusempra"-t, ha bekapcsolva hagyjuk az opciót. Kezelési problémákba csupán néhány alkalommal ütköztem (úgy tűnik, volt értelme annyit szenvedni a beállítással), noha túlságosan komplex mozdulatokat nem is vár el tőlünk a program.

Ugyan nem kizárt, hogy valaki az idősebb korosztályból is jól szórakozzon a Harry Potter for Kinecttel, ettől függetlenül csak egyetlen rétegnek tudnám nyugodt szívvel ajánlani ezt a programot, mely a 6-12 év közötti gyerkőcöket foglalja magába. Nekik tartogat kellő kihívást a stuff, illetve ők azok, akiket hosszabb távon képesek lesznek lekötni a szimpla feladatok – ezt a saját szememmel is láttam, amikor a hét éves öcsémnek megmutattam a játékot. Legbelül egy hangyányit még irigykedtem is rá.

6/10

Kiadó: *Warner Bros. Interactive* Fejlesztő: *Eurocom*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 5 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Console Corner 9 990,-

Duke

A múltkori űrkalóz(lány)ok után újra a komolyabb témák felé terelem kitekintőimet az anime világában. Most inkább olyanokkal kívánom megfogni az érdeklődő olvasók figyelmét, amelyek bizonyos szinten rétegnek szánt darabok. Ezek közül az egyik (sorozat) nem is olyan régen ért véget, a másikat pedig kishazánkban is forgalmazták.

Szentjánosbogarak sírja (Hotaru no Haka)

1988, Studio Ghibli
Rendezte: Takahata Isao







Előzetes és történelmi háttér

Számos módon feldolgozták már a háború borzalmait: ott van Theodor Plievier 1945-ös dokumentumregénye, a Sztálingrád, ami a katonák szemszögéből mutatja be a kegyetlen orosz időjárás közepette vívott csatákat, vagy ott van Kakehashi Kumiko Szomorú hősi halál című könyve, ami a keserves Iwo Jima-i ütközetet mutatja be a japánok szemszögéből, egyetlen tiszt levelezése által (ebből készült a Levelek Ivo Dzsimáról című film). Azonban egy háborúban nem csak a katonák szenvednek, hanem a civilek is. Az első világháború még úgymond kegyes volt: gazdaságok mentek tönkre, katonák nyomorodtak meg, s a hitelcsapdák, az államadósságok és a fizetésképtelenség miatti Fekete Csütörtök (az 1929-es tőzsdekrach) által a munkanélküliség együttesen eredményezte a szélsőségesebb nézetek előretörését. Ennek köszönhető, hogy a II. világháború előtti években már a civil lakosság is ízelítőt kapott a háborús foglyok életéből, majd a világégés során megtapasztalta az igazi terrort és félelmet, valamint azt, hogy ők is aktív részeseivé válhatnak a háborúknak a gerilla-, védelmi és partizánmozgalmak révén.
Japán a II. világháború idején egy csendes-óceáni birodalomról ábrándozott, amit a militarista vezetőség igyekezett is megvalósítani. A kínai front állandó ütközőfelület volt, majd a sorozatos amerikai diplomáciai, gazdasági hergelés és provokálás után 1941. december 7-én az ország megtámadta Pearl Harbort, s ezzel együtt az Indokínai-félszigetet és az Indonéz-szigetvilágot is.
Az ország óhatatlanul többfrontos háborúba kezdett, azonban a kezdeti villámháborús sikerek hamar megtörtek, s megfordult a kocka. 1944-ben a japán lakosság minden korábbinál erőteljesebb terrorbombázásokat szenvedett el. Az anyaország készletei vészesen apadni kezdtek, az emberek nyomorogni kényszerültek, s gyakran a legbecsesebb értéktárgyaikat is eladták egy tál rizsért. Ezen körülmények közé kalauzol el minket a Szentjánosbogarak sírja...

Történet

Egy fiatal testvérpár, Seita és Setsuko életébe kapunk betekintést. Apjuk távol az otthonuktól, egy hadihajón szolgál. A tizenéves fiatal fiú veszi át alig négyéves húga gondozását, miután anyjuk egy éjszakai terrorbombázás során életét veszti. Az árvák először a nagynénjükhöz kerülnek, mígnem elegük lesz belőle, s a város szélén, egy dombba ásott menedékbe nem költöznek. A bombázások egyre sűrűsödnek, egyre nagyobb éhség lesz úrrá a lakosokon… Seita mindent megkísérel húga ellátásáért.

Eredet és utóélet

A történet maga egy azonos című, félig önéletrajzi ihletésű regényt dolgoz fel, amit Nosaka írt, aki 1945-ben, a háború alatti Japánban alultápláltság miatt vesztette el a húgát. Az író magát okolta húga haláláért, s a történetet amolyan önterápiás célzattal vetette papírra, bocsánatért esdeklésként a kistestvér emléke előtt, egyben feldolgozva a tragédiát.
A japán NTV a II. világháború végének 60. évfordulójára elkészítette a Szentjánosbogarak sírjának drámafilmjét, amit először 2005. november 1-én sugároztak. Az élőszereplős film ugyanazt a történetet dolgozza fel, mint az anime: a két testvér tengődését a háború vége felé, azonban azzal újít, hogy mindezt a nagynénjük lányának szemszögéből meséli el, s ugyanakkor azt is bemutatja, hogy lesz a kedves hölgyből egy kőszívű nőszemély.
A film ugyanakkor a 83 perces animével ellentétben 168 perc hosszú. Később, 2008. július 5-én egy másik élőszereplős film is készült a sztoriból.



Megvalósítás

Kevés olyan filmtörténeti alkotást lehet mondani, ami ennyire képes a témát olyan szinten bemutatni, hogy az ember akaratlanul se forduljon a fal felé, amint megnézte.
A történetvezetése az irodalomkedvelőknek talán nem lesz újdonság, hiszen Tolsztoj Iván Iljics halála is hasonlóképpen meséli el a történeteket, azaz előre készen tálalja nekünk a főszereplő halálát, ezzel kényszerítve a nézőt arra, hogy figyeljen a cselekmény folyására, a környezetre, hogy mi is vezetett eddig. Pont ez a húzás teszi megrendítővé, meghatóvá és keménnyé a filmet.
Grafikájában és zenéjében egy valódi Ghibli művet láthatunk, a jellemző karakterdizájnnal, szépen kidolgozott és rajzolt animációval, könnyfakasztó zenei aláfestéssel.
A japán szinkronnal együtt a magyar szinkron is remekül kivitelezett, így egyikre se lehet igazán panasz.

A film a kritikusok szerint

Sok kritikus szerint a Szentjánosbogarak sírja egy háborúellenes film, ami vizuálisan és érzelmileg egyaránt a végletekig képes feltárni a néző előtt a kor hangulatát, környezetét, embereit, azok motiváltságát,



reményeiket, és az ideálokhoz való görcsös ragaszkodást az egyre nagyobb veszély közepette. Ugyanakkor azt sugallja, hogy a háború egy társadalom csődjét is képes okozni, mind erkölcsi, mind morális, mind érzelmi szinten. Bár a rendező Takahata ezt tagadta, az ő nyilatkozata szerint: *„a mozifilm sokkal inkább a személyes tragédia által igyekszik feltárni korunk fiatalságának, hogy miért is kell tisztelni az idősebbeket: mert ők többet és jobban szenvedtek, mint azok, akik most ennyi idősek, mint ők akkor voltak; s ehhez nincs alkalmasabb korszak, mint Japán történelmének legsötétebb foltja".*

Vélemény

Még a Hadashi no Gennél is megrázóbb, velőkig hatolóbb film a világháborúról. Bár annak a jelentőségét sem érdemes tagadni, lévén az az atombombák okozta társadalmi sokkot hivatott a nyers bemutatással feloldani. Ellenben a Szentjánosbogarak sírjának van egy komolyabb előnye: a szentjánosbogarak központi szerepe, amiknek fénye gyorsan kihuny. Ez a kép kíséri végig az egész művet, s adja meg a történet keserűségének azt a jellegzetes ízét, amit ez a film garantál. Mindenképpen ajánlott mű, a hazai animés társadalom számára ugyanúgy kötelezően megnézendő darab, ahogy a II. világháború iránt érdeklődőknek is, vagy azoknak, akik egy csontba maró tragédiát kívánnak látni.

Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi.

2012, TYO Animations
Sorozatrendező: Kasai Kenichi

Japán történelmi-irodalmi örökségeit feldolgozni sosem egyszerű, főként ha egy versantológiáról van szó.
Mert ezen művek előadásmódja nem mindegy, s volt már rá precedens, hogy a nemzeti érzelműek és nacionalisták gyalázatnak minősítették az elkészült munkát, vagy annak bizonyos pontjait. Ugyanakkor ott feszeng a kérdés, hogy miként lehet 5 soros versekre történetet építeni?
Erre adott választ Sugita Kei 2010-ben indult azonos című mangája, amely immár 3 kötetet élt meg, valamint egy másik műve, az Uta Koi: Ibun – Uta Hen. A mangaka-asszonyról nem lehet sokat tudni, lévén, hogy eddig csak ezek a művei léteznek.
Az alapul szolgáló antológia, az Ogura Chouhyakunin Isshu a Heian-korban keletkezett, 1200 táján, s Fujiwara no Teika állította össze. A mű 100 híresebb waka költeményt tartalmaz, 100 különböző, költőként is elismert embertől. A magyarra fordításán Both Sára dolgozott, azonban a hazai kiadás megjelenésére még egy kicsit várni kell.







Történet

Tatsuta folyón
úszik tova ezernyi
karmazsin levél.
Ősidők istenei
se láttak még ily csodát.

(Ariwara no Narihira verse,
a fordítást magam végeztem)

Kifejezett történetünk nincs. Minden egyes részben valamelyik költő versének keletkezése kerül elmesélésre egy meglehetősen szabad értelmezés szerint.
A költők lesznek ezen részeknek a főszereplői, illetve azok, akiknek hatására született a költemény. Például a fentebb olvasható waka története az első rész első felében kerül elmesélésre, Ariwara no Narihira és Fujiwara no Takaiko szerelmi sztorijában. A részekben segédkezik az eredeti antológiát összeállító Fujiwara no Teika, mint narrátor, akihez a harmadik résztől csatlakozik Ki no Tsurayuki is, a Kokin Wakashu-gyűjtemény összeállítója, aki érdekes részleteket mesél el a korról, a művek összeállításáról, s a kor irodalmi életéről, vagy olykor a napjainkban nem igen tárgyalt Heian-kori politikai fiaskókról, amelyek hatással voltak költőink életére.

Megvalósítás

Maga az anime grafikája meglehetősen egyedi. A karakterdizájn egyértelműen josei jellegzetességeket hordoz, ugyanakkor realistább ábrázolású, mint napjaink legtöbb műve. Ugyanakkor érdekesség, hogy nem használ harsány színeket, sokkal inkább tompábbakat alkalmaz, a karaktereket pedig vastag, fekete szegéllyel öleli körül.
Elsőre talán furán hangzik a dolog, de higygyétek el, nagyon szép. Szerintem.
A hangok terén sikerült nevesebb gárdát összehívni a szinkronszínészekből.
Többek mögött már évtizedes karrier áll, míg az újabbak is rendesen kitesznek magukért, hogy jól formálhassák meg a karaktereiket.
Háttérzenét nem nagyon hallunk (vagy csak nekem nem ütött fület), viszont az opening és az ending nagyon jó. Míg az előbbi lassabban indul, majd pörgősebb popra vált, addig az utóbbi egy pattogósabb hip-hop darab.
Személy szerint az OP elsőre is nagyon bejött (és kismilliomodikra is, mert már rongyosra hallgattam a TV-edites MP3-at), míg az ED-hez kellett egy kis idő, hogy megszokjam és megszeressem egy kicsit.

A sztori szempontjából szerintem jó, hogy epizodikus a mű, ugyanis előfordulhat, hogy egyik kedvenc karakterünket többször is viszontláthatjuk, de míg a saját részében főszereplőként, a többiben mellékszereplőként tér vissza, s még többet tudunk meg róla, jobb összképet kapunk a személyéről.
Ezzel is érzékeltetve, hogy néha nem a történet a lényeg, hanem a karakter maga, akinek az alkotása áll a középpontban.

Vélemény

Összességében egy nagyon jópofa darab, laza délutánokra kellemes szórakozást nyújtó drámaibb, romantikusabb josei az érettebb korosztálynak.
A japán történelem és irodalom, a költészet iránt érdeklődőknek ideális mű.

Gyuricza Péter



A FIFA-JELENSÉG

Gondolatok egy FIFA-rajongótól a FIFA-rajongóknak...



Feszült hangulatú a mérkőzés. Ordító ziccerek egész sorát dolgozom ki, de az ellenfél hálója mégis érintetlen marad. Ez nem lehet igaz! A bal felső sarokban már a 85. percet számlálja az óra.
Mellette az eredményjelző. A két nagy nulla ilyenkor már egy lesajnálóan rám bámuló szempárnak tűnik, amely szinte kötekedően beszél hozzám: *Mi van haver? Bénázol? Estig sem rúgsz gólt, öcsém!* Még van néhány perc, még jobban belehúzok. Online ellenfelem, valahol a világ távoli szegletében kétségbeesetten védekezik. Na! Most elhúzok a bal szélen... Középre vágott labda…
A kapus véd... Ilyen nincs! Azt a jó k... konzumhölgy édesanyádat! Kettőt kattintok a D-padon egy hisztérikus mosoly kíséretében: ultraoffenzív. Ezt védekezd ki te csíratál!
Az őrült támadás közben természetesen hátul kinyílik a csapat.
Ellenfelem valahogy megkaparintja a labdát, egy hosszú íveléssel előreküldi, majd egyenesen a kapumig sétál. Gól!

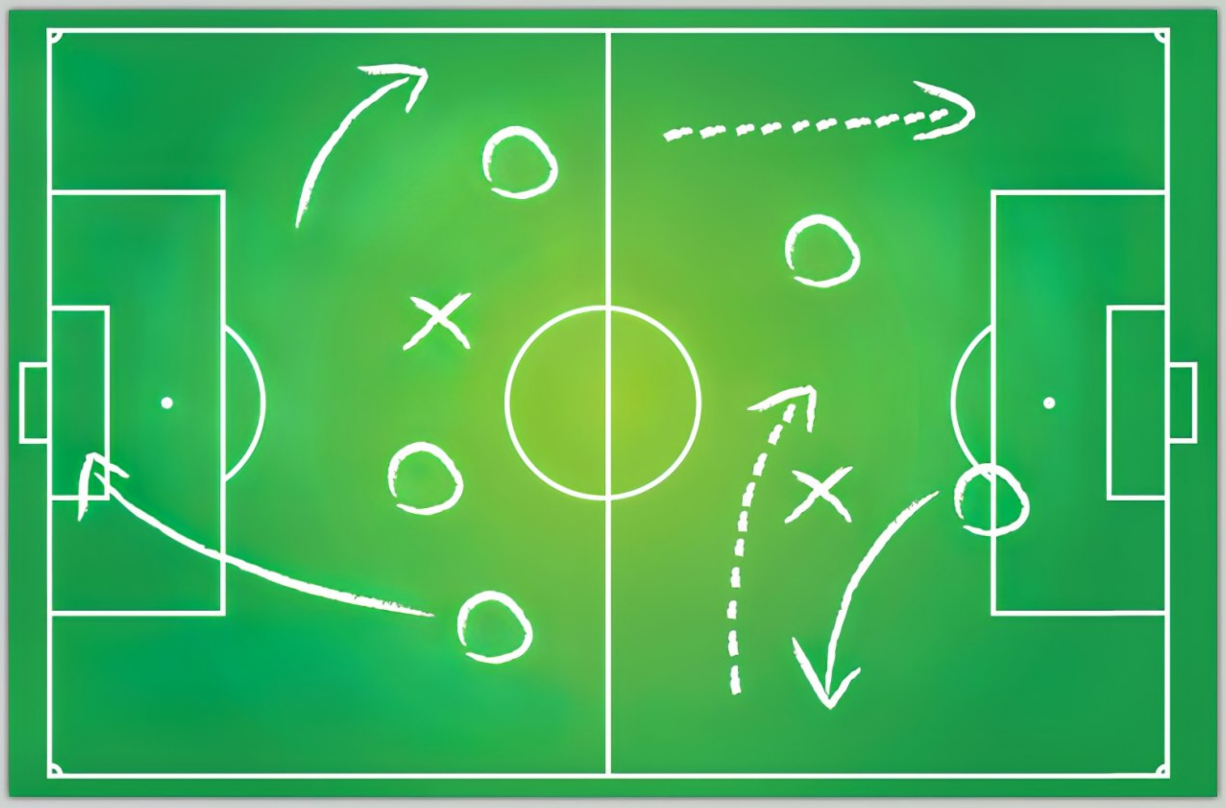


Valami elpattan bennem. Ezúttal azonban nincsenek szaporításra felszólító igék, és igavonó állatok párzó szerveit sem emlegetem. Néma csend van, amit pillanatokkal később megtör az elhajított kontroller hangos koppanása.
Az igazságtalan eredménytől olyan magasra emelkedik a vércukorszintem, hogy egy diabétesz teszten nemcsak én, de az orvos is bekómálna.
Majd eltelik két perc, megkeresem a kontrollert, és reménykedem, hogy nem szenvedett nyolc napon túl gyógyuló sérülést. Soha többé nem Fifázom! – jelentem ki magamnak, aztán megnyugszom és két perc múlva már tölti a gép a következő meccset. Egyetlen más játék sem hoz ki a sodromból. Ha elakadok valahol, akkor azzal szórakoztatom magam, hogy számolom, hányadik próbálkozásra sikerül megoldanom az adott helyzetet. A rekordot a mai napig a God of War második része tartja, ahol 51 próbálkozás után tudtam felmászni a pengékkel kivert forgó hengereken. Mégsem akadtam ki rajta. Mi lehet az, amitől a Fifa más? Miért van az, hogy egy vesztes mecscset követően az ember megalázottnak érzi magát, a győzelem utáni diadalérzet pedig mármár egy valódi megnyert mérkőzés hangulatát idézi? Biztos vannak olyanok az olvasóink között, akik értik, hogy mire gondolok.
Akik hozzám hasonlóan függők egy kicsit. És abban is biztos vagyok, hogy a szélsőséges érzelmekkel sem vagyok egyedül.

Közvetlen és közvetett tapasztalatok bizonyítják számomra, hogy a világ legnagyobb példányszámban eladott futball-szimulációja heves reakciókat vált ki a rajongókból a játék során: gólöröm egy találat után.
Mámor egy utolsó pillanatban szerzett győzelmet követően. Izgalom egy szoros meccsen.
Félelem egy veszélyes támadás során.
Düh, amikor potyagólt kapunk. Indulat és méreg egy vereség után. Tudjátok, amikor legszívesebben belerúgnánk az asztalba (szerintem van, aki bele is rúg). A közvetlenül tapasztalható reakcióra jó példa volt, amikor a FIFA 13-at közösen próbáltuk ki Hpetivel és JediEcoval. Az előzményhez tartozik, hogy Jedi barátom – bármilyen jól bánik az erővel – eddig még soha nem vert meg Fifában.
Ezen a bizonyos szombat délutánon azonban megszerezte első győzelmét ellenem.
Az állás 3-2 volt a javára és 3 perccel a vége előtt begurította a negyediket. Eldőlt minden. Látnotok kellett volna! Hpeti a tanúm rá, ahogy a gól után Jedi maestro felugrott, és örömében az öklét rázta.
Annyira spontán és őszinte volt az egész jelenet, amire véleményem szerint nem sok játék képes. Ekkor határoztam el, hogy írok a FIFA-jelenségről.

Sok lelkes FIFA-játékos szerepel a barátlistámon. Élőben persze sosem találkoztam velük, de valamennyien hozzám hasonlóan rajongók, ami most kapóra jött.
Megkerestem őket a Live-on keresztül és elmeséltem nekik, hogy egy cikket írok a FIFA-mániáról. Többet szinte nem is kellett mondanom. Jöttek egymás után a sztorik az összetört kontrollerekről, felrúgott székekről és ablakon kivágott hamutartóról.
Megnyugodtam, hogy nem vagyok egyedül. Sokan mesélték, hogy évente maximum egy vagy két játékot próbálnak ki, de alapvetően csak a FIFA pörög a gépben. A legviccesebb az a srác volt, aki egy éjszakai meccs után annyira elborult, hogy kivágta a lemezt egy panelház 7. emeletéről. Pár perc múlva persze megbánta a dolgot és lesétált érte. Hideg téli éjszaka volt, a srác pedig ahogy kell, egy melegítőben, pólóban és papucsban indult lemezvadászatra.
Meg is találta, ám visszafelé a lépcsőháznál tovább nem jutott, mert véletlenül kizárta magát a lakásból. Ott üldögélt a szemétledobó mellett három órát a hidegben, amíg meg nem érkezett barátnője egy pótkulccsal.
Én sem vagyok kivétel. A Console Cornerben már jól ismernek, mert amikor bemegyek a szerzői példányomért, általában vásárolok egy új irányítót, vagy javíttatom a régit (Feri! Hogy tetszik az ingyenreklám?).
Szóval van úgy, hogy nem tudok uralkodni magamon és repül a kontroller. Ami azért furcsa, mert aki ismer, az tudja, hogy alapvetően nyugodt, kiegyensúlyozott ember vagyok.

Az érzelmek közvetett módon is láthatók. Már biztos találkoztatok ti is azzal a jelenséggel, amikor az ellenfeletek a behozhatatlan





hátrány tudatában kilép a játékból. Dühös és türelmetlen. De sokkal bosszantóbb, amikor egy kiélezett meccs végén rúgsz gólt, majd néhány másodperc múlva megszakad a kapcsolat. Elképzeltétek már, hogy ilyenkor mi történik a másik oldalon? Ilyenkor csak lelki szemeink előtt jelenik meg, ahogy ellenfelünk idegbeteg módon kikapcsolja a konzolt, vagy szinte kitépi a lemezt és messzire hajítja azt. Vannak olyanok is, akik nem bírják feldolgozni a vereséget, és gúnyos vagy trágár üzeneteket küldenek meccs után.
A fejlesztők ráadásul még fokozzák is a heves érzelmeket az irányítható gólörömmel.
Igaz ugyan, hogy ez az élethűség fokozása érdekében került a játékba, de azért kicsit hergelhetjük vele az ellenfelünket is.
Ne mondja senki, hogy nem jó érzés a szánk elé tett ujjunkkal csendre inteni az ellent egy gól után. Az persze idegesítő, amikor nekünk intenek be. Félreértés ne essék!
A játék generálta indulatok csupán gyorsan elpárolgó érzelmek. Még véletlenül sem vonhatunk párhuzamot a FIFA és az erőszakos bűncselekmények között. Ez nem az a kategória, amelyen annyit csámcsog a média, és amely nem is bizonyított. Annyira abszurd az elképzelés, hogy ne is beszéljünk róla.

A FIFA inkább egy hullámvasút, amellyel játszva párszor bizony összeszorul az öklünk, összességében mégis fantasztikus élményt ad. Hihetetlen érzés, amikor működni kezd egy sokat gyakorolt taktikánk.
Elégedetten dőlünk hátra, amikor minden játékosunknak megtaláltuk a helyét. Szinte repülnek a percek és órák, ha jönnek sorban a győzelmek. Arról pedig még nem is beszéltem, mekkora élmény a haverokkal egy csapatban játszani, más társaságok ellen.
Na, ki az, aki tapasztalta már ezeket?
Szinte látom, ahogy sokan felemelt kézzel jelentkeznek. Bizony, rengetegen vagyunk és még többen leszünk. A FIFA-sorozat aranykorát éli.
Az idei változatnak csak a demóját ötmillió játékos töltötte le, közel 130 országból.
Az előrendelések alapján talán megdönti a tavalyi rész eladási rekordját is.
Mérhetetlen siker!

Most már csak arra kell választ kapnunk, hogy miért éppen ez a játék képes örömet adni, elkeseríteni, felidegesíteni vagy ellazítani? Hiszen nincs benne szerelmi szál, világmegmentő szerep, humoros fordulatok vagy tömény lőporfüst.
A siker oka az lehet, hogy elképesztő módon adja vissza a valóságot. Már-már azt hihetjük, hogy igazi meccset játszunk, igazi játékosokkal, igazi stadionban. Néhány perc után érezzük, ha jobbak vagyunk ellenfelünknél, és felmérjük azt is, ha védekezni kényszerülünk. Egyetlen jó húzással megnyerhetünk egy meccset, egy apró taktikai módosítással pedig elronthatunk mindent.
Egész egyszerűen visszaköszön a valódi meccsek izgalma. És amíg egy kaland- vagy akciójáték egy-két végigjátszás után már nem tartogat kihívást, itt akár minden nap ugyanolyan izgalommal megmérettethetjük magunkat. Ráadásul dolgozik bennünk az ősi ösztön, a megfelelni és nyerni vágyás.
A Fifával mindig van miért gyakorolnunk, hiszen érezhető és lelkesítő a fejlődésünk.
Aztán mikor úgy gondoljuk, hogy császárok vagyunk, mindig akad valaki, aki szemtelenül legyaláz. Egy ideig bosszantó tud lenni, de aztán további finomhangolásra sarkall.
Minden vérbeli játékos tudja, hogy miről beszélek. Ez a FIFA!
Amennyiben egyszer ráéreztünk a hangulatára, évek múlva sem lehet ráunni.
Soha nem lehet befejezni, maximum abbahagyni. Bosszankodhatunk a meccsek alatt bármennyit, a játék élménye és öröme végül minden negatívumot felülír.
És most újra ünnepel a FIFA-társadalom.
Itt az új rész! Lehet, hogy nem hoz sok újdonságot, lehet, hogy alig változik a játékélmény, lehet, hogy sokan lehúzásnak tartják.
Nem tudhatom, ez Hpeti tesztjéből derül ki.
Abban azonban biztos vagyok, hogy ismét milliók megvásárolják, köztük én is.
Mert a játéknak folytatódnia kell...

Szasa



Tudtad, hogy a Konzol Magazinban tesztek, bemutatók és rovatok szerepelnek?

avagy a virtuális frász Böjtös Gáborral

A 16bites korszak gyöngyszemei – 2. rész

Alienek mindenhol

A Splatterhouse-széria után kicsit nehéz bármilyen játékról is úgy írni, hogy figyelmen kívül hagyjuk a tényt, miszerint a megnevezett sorozat lényegében mindent tartalmazott, ami a műfajt jellemzi. Elidegenítés, ijesztgetés, lelki és fizikai terror – amennyiben van a stílusnak egy esszenciális képviselője a konzolok korai időszakában, a Namco üdvöskéje az, nem pedig egy másik alkotás.
Más kérdés, hogy a technika bár adott lett volna (az előbbi tény ezt bizonyítja), ebben a generációban nem született hasonlóan komoly és fontos anyag a témában: talán a kiadók ekkoriban még nem merték, vagy éppen nem akarták reszkírozni a közvélemény ellenségesbe fordulását – aki még emlékszik azokra az évekre, az tudja, hogy a Nintendo például mennyire erőszakosan ragaszkodott a családbarát hozzáálláshoz, ami sokszor cenzúrához is vezetett.
Emiatt volt SNES-en gyengébb a Mortal Kombat, és emiatt lett megvágva több másik cím is. Persze azért ekkor is születtek a horrorfilmekből táplálkozó darabok, a műfajhoz köthető címek, a következő néhány számban pedig ezekkel fogunk foglalkozni.



Chakan – The Forever Man
(1992 – SG, SMD, SGG)

A nagy kaszást rengetegen kihívták már, és meg is harcoltak vele (Belmonték a Castlevania-sorozatban, Dante a Visceral művében, de ott van Solomon Kane is a filmvilágból), így a képregényes harcos, Chakan nem az egyetlen, aki a sztori szerint magával a Halállal küzd meg (a megállapodás szerint győzelem esetén öröklétet nyer, kudarcnál pedig az idők végezetéig szolgasorba kényszerül – kellemetlen kiegészítő részlet: győzelme után Chakannak minden gonoszt el kell pusztítania, különben soha nem lelhet nyugalomra), azonban a SEGA of America annyira stílusosan oldotta meg a kérdést, hogy „az örökkévaló ember" meséje a mai napig emlékezetes kalandként írta be magát a videojátékok és a horrorjátékok nagykönyvébe.
A játékmenet egy központi pályán indít (halál esetén, vagy ha lejár az időnk, ide kerülünk vissza), ahonnan a négy elem azonos számú birodalmába lehet eljutni a megfelelő sorrendben. A cél: legyőzni az elemek birtokosait, így szörnyekkel és nagyhatalmú lényekkel összeakasztva mind a bajszunkat, mind pedig Chakan két hatalmas kardját.





Természetesen a négy fő erőt/energiát később fel is használhatjuk egy-egy különleges képességhez, plusz fura hátasokon repülhetünk, avagy a változatosságra nem lehet panasz, ráadásul a Chakan amellett, hogy a Demon's és Dark Souls-hoz hasonlatosan a nehézsége miatt (is) vált annyira híressé és sikeressé, már csak a legvégső boss (ami meglehetősen erőteljes Gigeres/alienes vonásokkal rendelkezik) miatt is kötelező a végigjátszása.
Tervben volt egy folytatás, ami sajnos nem valósult meg, ám szerencsére annak korai fázisából több elem is át lett ültetve a Blood Omen második részébe. Klasszikus darab, nekem a polcomon figyel a kézikönyves, dobozos verzió, aminek beszerzésére másokat is nyugodtan buzdítok.

Super Probotector: Alien Rebels/Contra III: The Alien Wars
(1992 – SNES)

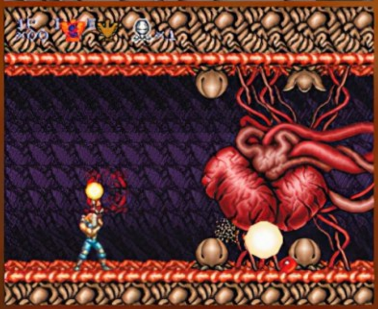
Az Amerikában Contra, Európában pedig Probotector címmel futó széria a Konami másik aduásza volt ebben az időben a Castlevania mellett. A sorozat már a NES korában is tündökölt (plusz természetesen a játéktermekben is), ám túlzás nélkül mondhatjuk, hogy a SNES-es epizód minden várakozáson felül teljesített, ezzel örökre beleírva magát a párosan is játszható akció-horror programok nagykönyvébe.
A sztori nem nagy szám, a lényeg a támadó idegeneken van, amik nagyvárosokat törölnek el a Föld felszínéről, az emberiség egyetlen mentsvára pedig az USA-változatban a katonákból, az európai kiadásban pedig a robotokból álló kis csapatunk.
Mindez még nem sok kapcsolódási pontot mutat a rovatban főszerepet betöltő műfajjal, azonban az ellenfelek megvalósítása (leginkább a főellenfelek és félpályás boss-ok esetében) már erősen kacsintgat a horror irányába, amikor pedig eljutunk az utolsó pályára, egyértelművé válik, hogy az Alien Wars miért passzol tökéletesen ehhez az oldalhoz.



Az Alien-filmekből kölcsönzött környezet, az idegenek xenomorfként ábrázolása a Contra/Probotector harmadik részét az árkádos Space Gun mellett a legeslegalienesebb anyaggá varázsolja a franchise-hoz abszolút nem illeszkedő anyagok között.
Mindehhez hozzájárul a már-már tökéletesnek mondható játékmenet (betanulva a szakaszokat az irányítás precízen kézre áll, a kihívás nehezebb fokozaton szépen megizzasztja az embert, ám ezzel együtt is perfekt módon teljesíthető minden küldetés), a remek zenei aláfestés és bámulatos grafikai prezentáció, mindezekre pedig a változatosság teszi fel a koronát (a játékmenet folyamatosan változik, újabb és újabb módon az akcióba helyezve a játékosokat).
A Konami mesterműve így nem „csak" a világ egyik legjobb, legfeszesebb tempóval rendelkező akciójátéka, de emellett komoly horroros tartalommal is bír. A Game Boy-os és Virtual Console-os átírat után jó lenne ebből is egy minőségi remake, de csak akkor, ha a fejlesztők meg tudják ugrani azt a szintet, amit anno már teljesítettek. Örökre szóló élményről van szó.

Ebben a hónapban ennyire volt hely, a bemutatott játékok pedig igazán fontos részei a videojátékos történelemnek – ráadásul exkluzív fejlesztések, így prezentálva az akkori gépek teljesítményét. Mindkettő nagyon ajánlott darab, mondhatni, kötelező pótolnivalók, egészen a következő szám megjelenéséig, amikor majd újabb klasszikusok kerülnek bemutatásra.
Addig pedig rémes álmokat, kellemes libabőrt kívánok mindenkinek!





Olvasói szemmel

Írta: Hasilló György



TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

A játék első részével még Xbox 360-on volt alkalmam összefutni, de rövid ismeretség után a kapcsolatnak hamar vége szakadt. Úgy éreztem, nem tudom átélni a kalandot. Talán a játék környezete volt rám zavaró hatással, vagy talán más, amit most már nem tudok felidézni.
A multiplayer szekció is hasonlóképpen kérészéletűre sikeredett, így a programot rövid úton becseréltem valami másra.

Történt aztán, hogy két évvel később újra fellángolt bennem a kíváncsiság, a meggyőző trailerek és játékmenetről szóló videók pedig valahogyan újra előhozták belőlem a gyereket, aki Transformers képregényeket gyűjtött. Eleinte csak legyintettem, mondván, hogy a játék valószínűleg az első rész színvonalát hozza majd. Idővel azonban be kellett látnom, hogy engem valóban érdekel a Fall of Cybertron. Nem az elsők között, csupán egy hónappal a megjelenés után ruháztam be a játék PS3-mas változatára, és milyen jól tettem! A Transformers világa ezúttal teljesen magával ragadott.

A történetet már nem vázolom nektek, inkább csak annyit mondok, hogy ez az, amit ez a multiverzum megérdemel.
Nagy volumenű, látványos, érzelmekkel dúsított küzdelem az életért, a barátságért, bajtársiasságért. Ezek a jellemzők a kezdetektől a transformerek világának alapvető mozgatói. A játék az úgynevezett összehangolt (aligned) érába tartozik, bár a készítők sokat merítettek az első generációs rajzfilmek és képregények (generation 1) elemeiből, azt bővítve, továbbszőve azokat a képernyőkön. A hangulat magával ragadó, a karakterek szerethetők, és könnyen tudunk azonosulni velük az epikus kaland során, amelyben számos látványos forgatókönyv szerinti esemény fül- és szemtanúi lehetünk. Ezek a részek sokat hozzátesznek a végigjátszáshoz, pergőbbé, filmszerűbbé téve a sztorit. Szerencsére nem viszik túlzásba ezeket az előre komponált részeket, inkább egyfajta átvezetőként és az izgalom fokozására használják őket.
Félelmetes volt, amikor egy szűk folyosón két Leaper támadott rám, amiket esélytelen szemből legyőzni, hely pedig nem volt további manőverekhez. Agyam sebesen pörgött, valami mentőötlet után kutatva, miközben ösztönösen hátráltam, farkasszemet nézve a két rémséggel.
Néhány lépés után váratlanul Metroplex hatalmas keze söpörte félre őket a folyosóról (a folyosó egy nagyobb darabjával együtt). Micsoda felszabadító érzés volt!
Az események pedig ezután sem lassulnak le, sőt, egyre hevesebben folynak tovább a számukra kiválóan kialakított mederben.

A kampány mód szépségei után rátérnék a számomra szintén meggyőző többjátékos módra. Leginkább FPS játékokkal szoktam multizni, ám augusztus végén eladtam a Modern Warfare 3-mat, az újabb adag háborús lövölde pedig menetrend szerint később érkezik, így egyfajta hiánypótló alkotásként is számítottam a FoC multijára. Számításom pedig bejött. Letisztult, négy játékmódot kínáló robotharcok várnak az online arénákba tévedőkre. Személyes kedvencem – az örök Team Deathmatch után – az új Headhunter játékmód, amelyben a lelőtt ellenfelek után fennmaradó sparkokat kell a pálya adott területére szállítani a pontszerzésért.
Ezek a zónák persze meghatározott időközönként váltanak. Nincs is annál bosszantóbb, mint amikor az orrod előtt szűnik meg egy ilyen, és a harc hevében kell keresned egy másikat. Mini térkép nincs, de a hiánya egyáltalán nem okoz problémát, a társainkat és a speciális helyeket jelző ikonok alapján könnyedén tudunk tájékozódni az egyébként nem túl tágas helyszíneken. A kasztok más és más játékstílust követelnek meg, érdemes azokkal kezdeni, amelyeket a legközelebb érezzük magunkhoz. Sikerélménnyel mégiscsak könnyebb belerázódni a menetekbe. Épp a minap volt egy olyan meccs, amit elvesztettünk volna, ha nem váltunk gyorsan taktikát. Az én taktikám annyiból állt, hogy magamra öltöttem a doki szerepét, és a scientist kaszttal folyamatosan gyógyítottam a társaim, amíg azok szépen kiszedegették az ellenséges transformereket. A végén pedig, amikor igazán forróvá vált a talaj, gyorsan átváltottam titánra. Az említett példa is azt mutatja, hogy a többjátékos mód igencsak adaptív, könnyen módosíthatunk a játékstíluson, az aktuális harchoz alkalmazkodva.

Érdemes megemlíteni, hogy a karaktereink egyedivé tétele is szerves részét képezi a multinak. A legkülönfélébb elemek (karok, lábak) változtathatók, keverhetők a karaktereink kinézetében. Ehhez fogható beállítási lehetőségeket legutóbb a Space Marine-ban véltem felfedezni. A High Moon Studios csapatát így joggal hasonlítom a Relichez, akik szintén a lelküket beletették az általuk készített játékba, és hozzáállásukkal a rajongók kedvére tudtak tenni. A folyamatosan érkező dlc-k pedig újabb és újabb elemeket hoznak be, dinobotok, insecticonok, old school Optimus és még sorolhatnám. Minden, mi szem-szájnak ingere.

Összegzésül annyit mondhatok, a FoC tényleg jól sikerült, az elődjénél sikeresebben merül alá a transformerek világába, mind látványban, mind pedig játékmenetben.
Aki kedveli őket, vagy szereti az epikus, nagy volumenű játékmenetet, mindenképpen tegyen egy próbát a játékkal.





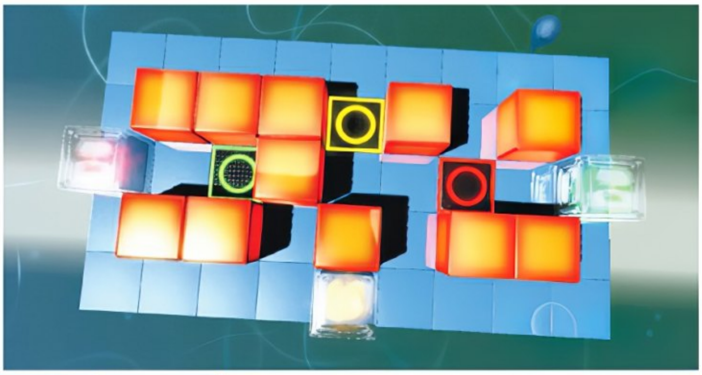
A rovatba bekerülő cikkeket eredeti formájukban, változtatás nélkül hozzuk le!

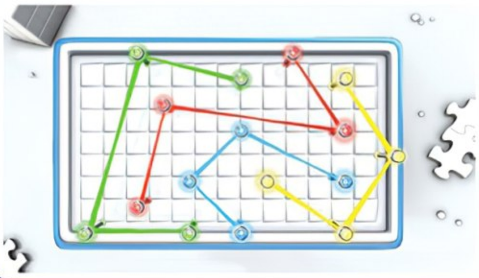
Sony Entertainment Network

Martin

Smart as...

Tisztában vagyok vele, hogy a klasszikus logikai játékok zsánere most, 2012-ben már valahol a felhasználói sikerlisták legutolsó utáni helyén áll, én mégis úgy éreztem a Vita-exkluzív Smart as… tesztelése közben, hogy a SCE-nek már régen követnie kellett volna a Nintendo útját és legalább bizonyos időközönként kiadhatna egy ilyesféle agymozgató cuccot a sok lövölde, versenyjáték, meg mászkálós cím mellett. Ez a game ugyanis könyörtelenül ráébreszti a playert arra, hogy talán nem is olyan okos, mint ahogy azt ő elképzeli, ugyanakkor a hangulatos tréning tényleg kiválóan alkalmas az agyban berozsdásodott fogaskerekek beolajozására.
A Smart as… négyféle kategóriában tornásztatja meg a játékos agyát, különféle ötletes és pofonegyszerű működésű minijátékokon keresztül.
Ezek a megfigyelésre, logikára, matematikára és nyelvtudásra épülnek – utóbbi mondjuk kisebb gátat szabhat azoknak a felhasználóknak, akik nem rendelkeznek legalább alapszinten az angol nyelv ismeretével.
A megfigyelés során a memóriádat teheted próbára, pl. a felbukkanó tárgyak sorrendjének visszaidézésével. A logikai feladatok csoportjában az egyik legérdekesebb a Vita döntögetésével vezérelhető dobókocka-terelgetés, ahol a játéktérben egyszerre mozgó két eltérő színű objektumot kell a helyére terelni.
A matematikai szekcióban – többek között – tört vagy tizedes számok között kell megadni, hogy kisebb, nagyobb vagy egyenlő-e a felvillanó számpár.
A nyelvi részben pedig az egyik feladatban négybetűs angol szavakban pótolhatod ki a hiányzó betűt a Vita képernyőjére írva azt. A négy kategóriában igen sokféle, a Vita különböző érintőfunkcióit kihasználó, szuperötletes minijáték és több nehézségi fokozat áll rendelkezésedre. Ezek mindegyikénél a legfontosabb kitétel, hogy a lehető leggyorsabban kell őket megoldani. A napi tréning mellett lehetőség van az országonkénti online ranglisták megmászására is, ezzel feljebb tornászva választott nemzeted az „okosságmérőn". Bár a gép által elvárt feladatokat én már a Medium szinttől kezdődően elég izzasztónak találtam, mégis végig kiválóan szórakoztam tesztelés közben. Amennyiben nem akarsz *síkhülyén* a videojátékos mennyországba kerülni, szerintem mindenképpen szerezd be és gyakorolgass vele naponta legalább egy fél órát!









Böjtös Gábor

Sony Entertainment Network · XBOX LIVE arcade

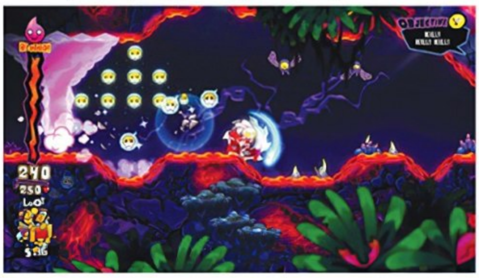
Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit

24. számunkban leközölt Indie-összeállításunknál már szóba került az Arkedo Studio – úgy tűnik, hogy a stúdió tehetségét a nagyok is felfedezték, elvégre legújabb játékuk, a Hell Yeah! már a SEGA gondozásában került forgalomba, méghozzá az Indie kavalkádból immáron a patinásabb letölthetős címek közé verekedve magát. Persze a hírnév és a siker nem változtatott az eddigi hozzáálláson (Vagy mégis?), avagy a Hell Yeah! egy rendkívül beteges és jópofa darab lett, ami mind a különlegesebb akció, mind pedig a platformerek kedvelőinek igényeit ki fogja elégíteni.

A középpontban a Pokol egyik prominens személyisége áll, ám hősünk is rendelkezik gyengébb pillanatokkal, mint pl. az, amikor a kádban relaxál kedvenc gumikacsájával – a jelenet azonban megörökítésre kerül a paparazzik által, így kikerülve a pokolinternetre, ahol azt megtekintve minden démon és szenvedő lélek a csontváz nyúlúron röhög a továbbiakban. Persze nyuszink ezt nem hagyhatja szó nélkül, ezért felkapja fegyverzetét, majd megindul, hogy mindenkinek ellássa a baját, aki a pokolhálón felfedezte az őt ábrázoló képet.

A Hell Yeah! alapvetően egy ügyességi platformer lehetne, amennyiben az alapjait nézzük. De nem az. Köszönhetően nyulunk felvehető fegyverzetének, mely egyfajta gurulós járműként is értelmezhető – haladunk minden lehetséges irányba a folyosókon, közben ugrálunk is, de ettől függetlenül egyre jobban akciójátékká válik az egész körítés, mikor már baltákat szerelünk a „járgányunkra", plusz mondjuk rakétavetőkkel egészítjük ki azt. Új utak nyílnak meg ennek köszönhetően, ellenfeleinkkel (először csak kis repkedő és mászkáló szemek és hernyók, majd egyre nagyobb és egyre sátánibb monstrék) szemben egyre hatásosabbá válunk, így lehetőségeink kibővülésével (új maskarákat is vehetünk, ezzel mondjuk rockabilly-vé varázsolva hősünket) párhuzamosan a program nyújtotta élmény is egyre bővül. A tartalom elég komoly, a hangulat parádés (jó kis harcok, poénos pillanatok), így még az is megbocsájtható, hogy a SEGA felkarolásával együtt az Arkedo életébe a legdurvább szimbólumok is beköltöztek a sikeressé válás útján (egész kis elemzést lehetne írni a játék kapcsán). Nekem tetszett, jó kis marhaság (ami ingyen tölthető a PlayStation Plus előfizetőknek).









Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor



Kérdezz rá, hogy melyik játék volt 2010 legnagyobb csalódása, én pedig gondolkodás nélkül rávágom a választ. De ha a kurrens generáció hasonlóan alulteljesítő anyagáról szeretnél tudni, az sem okoz majd gondot, lévén ugyanarról a termékről lesz szó, ami nem más, mint az A2M szülötte, a Naughty Bear. A beharangozók után csak vártam és vártam, mint egy zseniális ötletet, amit csak imádni lehet – kitépni és kivágni a vattát a játékmackókból egy szintén közéjük tartozó elmebeteg főhőssel (Ted, némileg sorozatgyilkossá gyúrva): nem semmi koncepció. Aztán az eredmény leforrázott, mint azt a bizonyos kopaszt a víz. Bugyuta, ötlettelen, csúnya valamit kaptunk videojáték címén, ami ha tíz percet pörgött a gépemben, már sokat mondtam. Emiatt kicsit szkeptikusan álltam a letölthetős folytatáshoz, a Panic in Paradise-hoz, ami azonban némileg kellemes meglepetéssé vált.
Nem mondom, hogy megváltja a világot, még csak azt sem állítanám, hogy tökéletes vétel a pontjaidból és pénzedből, ám mindenképpen jobb (sokkal) vásár, mint az első epizód. A sztori hasonló (kis barátaink bulizgatnak, ám „hősünk" nem hivatalos a zsúrokra, amitől valami bekattan apró vattaagyában), a megvalósítás szintúgy – ám valahogy mégis szerethetőbb a PiP, mint korábbi társa.
A rendszeren sokat finomítottak, több a lehetőségünk (ellenfeleinknél kis háromszög jelzi, merre figyelnek, így elkerülheted a lebukást; megragadhatod őket, plusz lehet ijeszteni-mészárolni-a tereptárgyakat alkalmazva kivégezni), sőt megesküdnék arra is, hogy még a grafikai prezentáció is erősebb a korábbinál. Mindezekhez hozzájárul a rengeteg fejlesztési lehetőség (ruhadarabok minden testtájra, egyre brutálisabb fegyverek), aminek köszönhetően egy igazi Jason Voorhees-t is összerakhatsz, amennyiben úgy tartja kedved.
A kihívás megoldása született pontszámok segítségével versenyezhetsz a ranglistákon tanyázó haverokkal, ami persze nem olyan hatalmas móka, de legalább ez is van, már amellett a tény mellett, hogy a Panic in Paradise egészen szórakoztató, ezzel hozva azt az élményt, amit tulajdonképpen 2010-re vártunk.
Agyatlan kis marhaság a vattával tömött macikkal, amik szanaszét kaszabolják egymást. Egy alapos próba után lehet menni a szigetekre, hogy egy pár óra erejéig könyörtelen gyilkológéppé változz. Ki vágyna többre ettől a címtől?









Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade

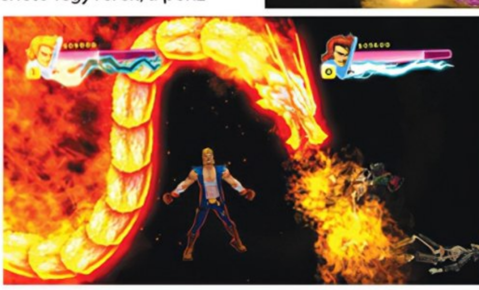
Böjtös Gábor

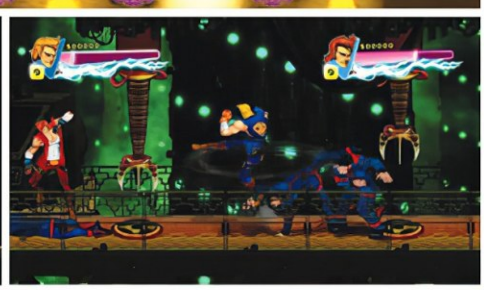


Te jó ég, mennyit játszottam anno a Double Dragon-sorozat epizódjaival, legyen szó a klasszikus elsőről, a NES-es harmadikról (kevéske agybajt okozott a nem éppen alacsony szintű kihívással, amit nyújtott – a múmiáknál, meg a többi egyiptomi mókamesternél unokatestvéremmel ordas nagyokat szívtunk), vagy a SNES-re (is) megjelent Battletoads-os crossoverről. Ezek után talán nem csoda, hogy a Neonra felkaptam a fejem, mint vasgyűjtő a vasúti sínre – erősen nosztalgikus érzések kaptak el a cím, illetve a játékmenet kapcsán, aminek kifejezetten örültem, jó érzés volt kicsit visszautazni az időben (még ha csak gondolatban is).
Nos, természetesen a Majesco gondozásában megjelent remake/reboot nem nyújtja ugyanazt az érzést, mint korábbi társai a maguk idejében, de ezt talán nem is szabad elvárni. A Neon egy szimpla, árkádos beat'em up, ami nem is akar annál többnek látszani, inkább csak emléket állít a 25. évfordulóját ünneplő sorozatnak – modernebb változatban.
Az alap a régi, avagy elrabolják az asszonyt, ezért tesztoszterontól megfeszülő hőseinkkel az elsődleges feladatunk a kebelcsoda visszaszerzése, ami nem várt fordulatokhoz vezet. Jó, a sztori persze semmi nagy durranást nem tud felmutatni, de ennél a műfajnál ez nem is igazán lényeges összetevő, ráadásul így is megkapunk az arcunkba minden olyan apróságot, ami szükséges egy ehhez hasonló programnál. Utcákon bunyózás, különféle harci szerkezetek bevetése, gyilkos lények és mutánsok, vagy éppen a Star Wars-os környezetben helyet foglaló asszonytolvaj, aki meglehetősen brutálisan és karakteresen néz ki.
Ezek mellett ott vannak az olyan apróságok, mint a felvehető fegyverek, a pénzgyűjtés, a speciális támadások, illetve a kétjátékos mód (meg a bögyös macák, akikről ebben a rovatban annak szerkezete miatt sajnos nem tudunk képet mutatni, pedig eszméletlen artok készültek róluk) – mindezek biztosítják a program élvezetének szintjét, ami a kisebb hibák ellenére is egészen magas.
Természetesen a bunyó időnként unalomba tud fulladni, valamint az irányítás sem mindig tökéletes, de a Double Dragon: Neon még mindezek ellenére is nyújt valami olyat, ami miatt nem tudjuk letenni. Talán a nosztalgia, a klasszikus játékmenet az ok. Mert a játék bár némileg 3D-be lett helyezve, illetve a grafika komoly tuningon esett át, az alap egy az egyben a régi, és ezért a sorozat rajongói hálásak lehetnek, mint ahogy én is.









Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | Böjtös Gábor

JOE DANGER THE MOVIE

Joe Danger visszatért. Talán még emlékeztek az előző epizódra, amely egy jó kis motorozós anyag volt, ami ugyan a Trials sikereit nem hozta, azért amellett is labdába tudott rúgni.
Joe Danger pedig (akinek már a nevében is ott a veszély szó, ezzel is utalva életvitelére) amellett, hogy a motoros show-k világát is élvezte, ezúttal egy sokkal nagyobb fába vágta a fejszéjét, hogy a játékosok elvárásainak megfelelően teljesíthessen: Hollywoodba vette az irányt, ahol immáron kaszkadőrként vesz részt a legnagyobb kasszasikerek forgatásain.
Ennek köszönhetően (bár nincsenek nevükön nevezve az alkotások) a James Bondos és Indiana Jones-os mozik legnagyobb pillanatait élhetjük át, amelyeknél immáron nem muszáj a kétkerekűn robognunk, hiszen számos egyéb jármű is a rendelkezésünkre áll – csillében csücsülve száguldozhatunk, motoros szánon vagy síelve hódíthatjuk meg a hatalmas hóbuckákat, szóval tényleg szinte minden helyzetben kipróbálhatjuk magunkat, amikhez a folyamatosan változó helyszínek és hátterek szolgáltatják az alapot (mint mondottam, klasszikus filmeket idézve eközben). Természetesen az alaphelyzet az, hogy tökéletesen teljesítsd a pályákat, kikerüld a különböző csapdákat, megküzdj az ellenfelekkel, emellett pedig még a Danger szó betűit is szedd össze – a multiplayer minderre rátesz egy lapáttal: három haverral együtt is nyomhatod a mókát, ami ilyenkor külön sávokban zajlik, ezzel elkerülve a keveredés lehetőségét (ugyanúgy, ahogy a Trials esetében is). A több mint hatvan jelenetet és egyéb extrákat tartalmazó program az elődhöz hasonlóan rendkívül aranyos és élvezetes darab, aminek szerintem kifejezetten jót tett a vérfrissítés, illetve egyben a változatosság – a grafikai körítés kellemes, rajzfilmes jellegű, plusz a zenék is teljesen rendben vannak, a szavatosság pedig a leírtak függvényében önmagáért beszél.
Persze a Joe Danger (ahogyan általában a letölthetős címek) nem veheti fel a versenyt egy lemezen lévő videojátékkal (mondjuk inkább ez, mint egy Quantum Theory vagy egy Naughty Bear), de ez nem is célja: hasonló okokból készült el, mint a mobilos játékok nagy hányada – kellőképpen elszórakoztatni a kevés idővel rendelkező, nagy odafigyelést igénylő kihívásra nem vágyó felhasználót, aki aztán húsz-harminc perc után nyugodtan felállhat a székből, hogy egyéb dolgait intézhesse, majd pár nap múlva úgy folytassa az akciót, hogy egyből visszarázódhat abba. Erre a célra pedig JD új kalandja szimplán tökéletes.





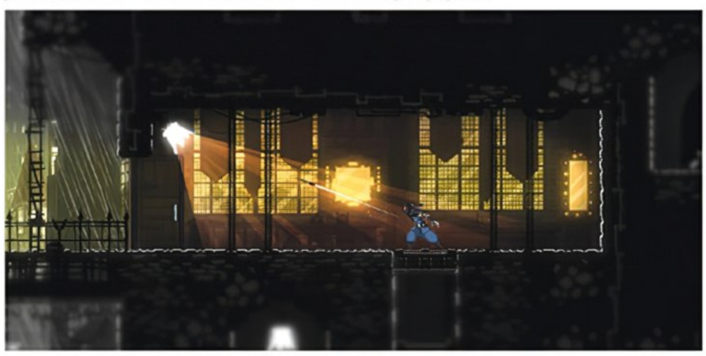




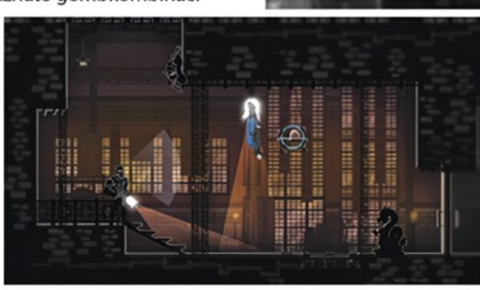
XBOX LIVE arcade | Böjtös Gábor

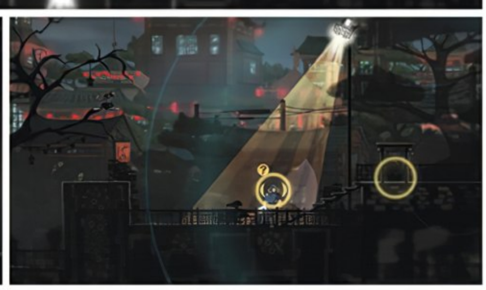
MARK OF THE NINJA

Miután elindítottuk a játékot, az le sem tagadhatná, hogy rokoni kapcsolatban áll a két epizódot is megért Shankkel, elvégre a teljes vizualitás egy az egyben azt idézi, ezért aztán az sem okoz nagy meglepetést, amikor kiderül, hogy egyazon csapat, avagy a Klei Entertainment áll a dolgok hátterében.
A Mark of the Ninja azonban a nagyobbik tesó, ha már a rokoni kötelékeket nézzük. Míg Shank túlfűtött érzelmekkel rombol bele a környezetébe, hogy aztán az ifjonti hévnek köszönhetően mindent bedaráljon, oda sem figyelve a részletekre, addig a MotN egy formatervezettebb, kiforrottabb játékmechanikát felmutató bátyusnak tekinthető – összetettebb és jobban felépített darab, vagyis egyben érettebb is, tanulva az ifjúkori hibákból.
Abban talán egyet tudunk érteni, hogy nindzsának lenni majdnem olyan király dolog, mintha Barney bőrébe bújnánk (ő ugye mindig király), ezt pedig alanyunk felépítése is bizonyítja, mert hát ezúttal nem csak(!) a kaszaboláson van a hangsúly: inkább az a lényeg, hogy akcióinkat minél észrevétlenebbül hajtsuk végre. Lopakodhatunk, elbújhatunk a sötétben vagy a tereptárgyak takarásában, ellenfeleinket orvul ejthetjük el, csapdába csalhatjuk, testüket pedig el is rejthetjük – így ténylegesen úgy érezzük majd magunkat, mintha az árnyékban járó harcosok modern megfelelői lennénk.
A MotN a Tenchu, a Last Ninja és a Shank keveréke, ötvözve az említettek legjobb pillanatait, ezzel létrehozva egy teljesen új dolgot, ami eleve sikerre van ítélve már csak a témája és egyedi megvalósítása miatt is.
A hangulat frenetikus, az irányítás adja magát (bár néha a gép dönti el, hogy éppen mit szeretnénk csinálni a több módon is alkalmazható gombkombinációkkal), a rajzfilmes és ezzel együtt is időnként brutális grafikai körítés pedig csak hab azon a bizonyos tortán.
Beköszönnek még a nevesebb lopakodós anyagok is (MGS, SC), ellenfeleink figyelmét a zajcsapással el is terelhetjük, hogy utána lesből támadhassunk – a lehetőségek kipróbálásához pedig közel nyolc órát nyújt a program, ami alatt azt is kitapasztalhatjuk, melyik pályát milyen útvonalon bejárva teljesítsük (jó, nagy területeken nem kalandozhatunk, de azért mindig dönthetünk arról, hogy milyen irányból és milyen stratégiával jussunk el a szintet lezáró pontra).
A Mark of the Ninja az ősz egyik kellemes meglepetése, ami a már említett játék(ok) kedvelőinek biztosan korrekt élményt nyújthat.









deadmau5 – >album title goes here< (Virgin UK)

Deadmau5 valószínűleg nem szeret sokat sz*rozni, ezt bizonyítja hatodik nagylemezének címe (>album title goes here<) és a tény, hogy az első szám (Superliminal) első másodpercében máris dubstepes húzásokkal próbálja arcon vágni a korongot elindító hallgatókat. A mindössze 31 éves kanadai electro-house meistro Skrillex és David Guetta mellett nagy részben tehető felelőssé a dance zene (vagy EDM, ahogy a nagy víz másik oldalán nevezik) Amerikában történő elterjesztéséért, szabadidejében pedig szeret beszólogatni a Dj-knek, live acteknek, valamint Madonnának, akit az Ultra Music Festival nevű rendezvényen emberünk élesen kritizált a drogok vélt népszerűsítése végett. Kész szerencse, hogy ilyen feszített tempójú botrányokozás nem megy a stúdióban töltött idő rovására, az album title... ugyanis pont ugyanolyan hatásfokkal ég, mint d5 előző lemezei.
Átlépve a már említett első felvételen, jön a Wolfgang Gartner segítségével rögzített, letaglózó erejű Channel 42, ami hatásában olyan, mintha a Daft Punk örökbecsű Da Funkját egyenlő mértékben teletömték volna szteroidokkal, illetve válogatott röviditalokkal.
Az ezt követő The Veldt az idei tavasz-nyár egyik legnépszerűbb elektronikus felvétele volt, és nem véletlenül: a Twitterről felszedett Chris James vokálja hiba nélkül simul rá a kellemesen laza house alapokra, melyeknek együttes hatására a nyolc perces hosszúság szinte észrevétlenül repül el. A finom utazgatás után az Fn Pig visszaterel a táncparkett sötétebb oldalára, de persze tipikusan deadmau5-os módon egy hosszú szinti intróval indul a cucc, majd amikor már kellően ellankadt a figyelmünk, szinte szabályosan fejbe kólint a nyers, pörgős dobalap. Következik a jelenleg promóciós köröket futó Professional Griefers, melyhez a My Chemical Romance-ból ismerős Gerard Way adta kölcsön a hangját.
A cucc tipikus pumpálós electro-house, amire akár rá is süthetnénk az indie/dance jelzőket, ha történetesen szerepelne benne gitár, de a lényeg az, hogy valószínűleg ez lesz (vagyis már az) a lemez húzószáma, mivel felépítésében a PG áll legközelebb a hagyományos popdalokhoz. Három közepesen elhasznált elemekből építkező electro bomba után a Closer némileg új vizekre evezve a Harmadik típusú találkozások című filmből veszi kölcsön az idegenekkel való kommunikációra használt öt hangjegyből álló dallamot és kerekít ki belőle egy remek trance nótát.
Tovább színesítve a CD által felölelt spektrumot, a Sleepless hirtelen downtempoba lassít, a Failbaitben a Cypress Hill tagsága dumál rá az elektronikus hip-hop alapokra, Imogen Heap pedig a Telemiscommunications hátradőlős ambientjével zárja a lemezt.
Az album title goes here bár közel sem nevezhető tökéletesnek (ehhez túl sok a töltelék és a félresikerült stíluskísérlet), de ami működik, az valami brutálisan nagyot üt, a Closer/Channel 42/Fn Pig/The Veldt négyes pedig már bőven a „megvételre érdemes" kategóriába tolja a cuccot... bár kivételesen egy rendes lemezcím azért nem ártott volna.



deadmau5 – >album title goes here<
(Virgin UK)

Keleti nyugalom – Marigold Hotel (The Best Exotic Marigold Hotel)

Most, hogy az őszi, hűvösebb szellők egyre gyakrabban sodornak magukkal barnás faleveleket, nem is lehetne tökéletesebb az alkalom ahhoz, hogy elmerüljünk olyan vidám témákban, mint például az elmúlás, a betegségek, és az akut pénzhiány által kiszolgáltatottá váló emberek. Még mielőtt azonban kollektív öngyilkosságot követne el a Konzol Magazin olvasótábora, gyorsan megjegyezném, hogy a helyzet nem annyira vészes, mint amilyennek tűnik, legalábbis akkor biztosan nem, ha John Madden, a Szerelmes Shakespeare direktora áll a kamera mögött. A Keleti nyugalom – Marigold Hotel két dolog miatt írta be magát az idei év fontosabb celluloid alkotásai közé: az egyik az, hogy egyfajta jutalomjátékként lehetőséget adott a legnagyobb brit színészlegendáknak, hogy mellékszerepek helyett újra középpontba kerüljenek, a másik pedig az a tény, hogy az efféle nosztalgiameneteknél szokatlan módon a 10 milliós költségvetés busásan visszajött a 131 milliós összbevételből. A hatalmas siker részben az elképesztő sztárparádénak, részben a felénk totálisan ismeretlen Deborah Moggach regényének köszönhető, mely magas fokú szociális érzékenységről tanúbizonyságot téve alaptémájául az időskori problémákat helyezi középpontba. A nyugdíj határán lébecolva történetünk hősei nem tudnak mit kezdeni magukkal, vagy tudnának, csak éppen nincs meg hozzá a megfelelő anyagi fedezetük, így ez a sok, egymástól gyökeresen különböző ember végül Indiában köt ki a szenior korosztály igényeire szakosodott, verhetetlen árakkal operáló Marigold Hotelben.
A hely ugyan némileg romos állapotban van, de ezt valamennyire ellensúlyozza a manager (a Gettómilliomosból ismert Dev Patel) lelkesedése, akinek nagy tervei vannak az ingatlannal.



A szálloda hiányosságai persze csak a habot jelentik a képzeletbeli tortán, hiszen a társaság hiába utazott el a világ másik felére, az egzotikus környezetben mindenkit ugyanúgy utolér a múltja. Egy több évtizednyi önmardosást okozó régi szerelem; egy család, amelynek váratlan árulása jobban fáj, mint hinnénk; egy elvesztett (házas)társ; egy kockázatos üzlet miatt földönfutóvá vált pár; egy tiltott szerelem... a lapok viszonylag gyorsan az asztalra kerülnek, és onnantól megindul a kavarás, mely biztosra menve a fenti témákon kívül még bedobja a drámákban minduntalan kijátszott homoszexualitás, rasszizmus, elhelyezkedési nehézségek kártyákat, így alkotva India utánozhatatlan, minden képkockát átfedő hangulatával körítve egy igazi multikulti koktélt, melynek a két órát meghaladó játékidő ellenére is vannak elmismásolt/elnagyolt pillanatai. Ez persze nem különösebben meglepő, hiszen Madden legyen akármilyen jó marionett-játékos, ennyi szálat egyszerre, ugyanolyan intenzitással mozgatni teljes képtelenség, így megbocsátható a néhol bizarrba csapó történetvezetés és a sztori bizonyos részeinek helyenkénti gyors elvarrása. Hogy megérje beruházni erre az utazásra, azt már magában a színészgárda szavatolja: Bill Nighy az Igazából szerelemben már parádésan bizonyította, hogy végtelenül viccesen tud megbirkózni az öregedéssel, az itt hozott Hugh Grantesen esetlen karaktere pedig a film legvidámabb pillanatait jelenti. Judi Dench szokás szerint méltóságteljesen lenyűgöző, Maggie Smith pedig olyat jellemfejlődik, hogy jó nézni. A Marigold Hotel emlékezetes leckét ad emberségből, melyen ugyan pár helyütt átsejlik a didaktizmus csöpögősen édes íze, de az elmúlás már csak egy ilyen végtelenül makacs és nosztalgiával erősen felhigított dolog...



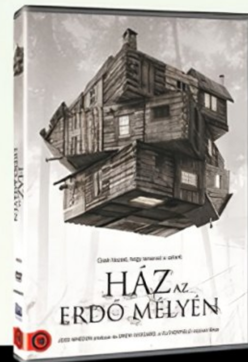
Keleti nyugalom – Marigold Hotel (The Best Exotic Marigold Hotel)
Műfaj: Komédia/Dráma
Rendező: John Madden
Szereplők: Judi Dench, Bill Nighy, Maggie Smith
Blu-ray forgalmazó: InterCom

Ház az erdő mélyén

(The Cabin in the Woods)



Egy csapat gyanútlan fiatal. Kis faház az erdő mélyén. Nagy mennyiségű alkohol. A sötétség mélyéről kibontakozó halálos veszély... Nem hibáztatok senkit, ha a leírtak alapján egy újabb bugyuta tinihorrorra asszociál, mert bizony a zsáner ezen elemeit az utóbbi időben valami mocskosul elkoptatták az igénytelennél igénytelenebb próbálkozások. A Ház az erdő mélyén viszont nem egyszerű eset (ez igaz a kiadás körülményeire is – a 2010 elejére kitűzött premiert a gyártó MGM csődje és a végül meg nem valósult 3D-s konverzió laza két és fél évvel tolta el), hiába gondolnánk így a fenti három tőmondattal gyakorlatilag teljesen felvázolt sztorikezdet alapján. A saját ötletét Joss Whedon segítségével nagyvászonra adaptáló Drew Goddard olcsó ijesztgetések helyett a nézők képzeletének folyamatos piszkálásával tartja fent a feszültséget és rendhagyó módon az egyik legfontosabb csavart már a kezdő képsorokban leleplezi. Persze ez nem azt jelenti, hogy ne lennének további fordulatok a filmben (a végső leleplezés/cameo igazi klasszikus álleejtős pillanat), de a cselekmény két szálon történő futtatása amellett, hogy folyamatos találgatásra ösztönzi a nézőt, extra adag mélységet ad az utánozhatatlanul eredeti történetnek. A történetnek, mely olyannyira bővelkedik a meglepetésekben, hogy szinte teljesen ellehetetleníti az egyszeri újságíró dolgát, aki izzadva próbálja újra és újra átfogalmazni a bepötyögött sorokat, hogy azok még véletlenül se tartalmazzanak egy spoilert sem. Ennek szellemében most nem is mennék bele a film részleteinek elemzésébe, de az óvatosan fogalmazás világcsúcsának megdöntésére hajtva annyit azért tökéletes biztonsággal megjegyezhetek, hogy a horrorrajongók valószínűleg (tíz) percenként fognak elmosolyodni a képernyőn zajló események láttán, ugyanis a zsáner szinte összes jellegzetes eleme tiszteletét teszi a sztori során. A pofátlan klisékhalmozás általi letöltendő börtönbüntetés tényállásának fennforgása azonban rögvest szertefoszlik, amikor a lezárás megdöbbentő módon mindenre pontos magyarázatot ad, ami nem csak az addig látottakat helyezi új kontextusba, de visszamenőleg felmenti az elmúlt évtizedekben készített összes vérbugyuta horrort is, ami nem kis teljesítmény. Ki hitte volna például, hogy a poros pincékben történő turkálás vagy az ember barátainak megválogatása mekkora hatással lehet a... de azt hiszem, abba is hagyom a homályos célozgatást, mert minden további feltárt részlet érdemben csökkentené a „húb*zzeg" faktort. Elég annyit tudni, hogy a Ház az erdő mélyén magasan a legjobb/legmeglepőbb/legötletesebb mainstream film (és igen, direkt nem horrort írtam – tényleg enynyire jó), amit az utóbbi években készítettek, aminek fényében szinte el is sikkad az a marketinges szempontból roppant fontos tény, hogy az egyik főszerepben az azóta Thorként ismertté vált Chris Hemsworth bontogatja szárnyait...



Ház az erdő mélyén (The Cabin in the Woods) **Műfaj:** Horror/Vígjáték **Rendező:** Drew Goddard **Szereplők:** Chris Hemsworth, Kristen Connolly, Fran Kranz **DVD forgalmazó:** MediaPro

http://5panels.kepregeny.net

Rendhagyó módon a szokásos képregény/könyv helyett egy weboldalt fogok a tisztelt nagyérdemű figyelmébe ajánlani, mely témája révén mégis tökéletesen beleillik a rovatba. Gombóc Artúr szállóigévé nemesült szövegével élve a két éves fennállását szeptember végén ünneplő **http://5panels.kepregeny.net** oldalon találtok kerek képregényt, szögletes képregényt, hosszú képregényt és rövid képregényt... A több mint két tucat szerzőt magába tömörítő alkotói közösség munkái témájukat és stílusukat tekintve roppant széles skálán mozognak, és szerencsére a weblap lehetőséget biztosít arra, hogy az időrendben történő böngészés mellett gyűjteményes formában is el lehessen olvasni az egy témában íródott műveket. A teljesség igénye nélkül ezennel megragadnám az alkalmat, hogy kiemeljem a kedvenceimet a rengeteg felkerült alkotás közül. Elsőként Molnár Gábor Tubbybúcsúidő című munkáját vesszük górcső alá, mely a kilencvenes évek végének népszerű gyereksorozatát bővíti ki egy nem várt, új epizóddal. Az első pár oldalon a négy ~~kis kretén~~ kedves mesefigura a megszokott módon éli ~~végtelenül szánalmas~~ vidámságban gazdag életét, ám egyszer csak La-La tévépocakján megjelenik egy csapat ninja, és az események hirtelen érdekes fordulatot vesznek... Tálosi András (alias spuri) többször pároldalas színes képregénye, a Bóni és Tim egy medve és egy macska vicces kalandjait meséli el kevesebb vérrel és jóval családbarátabb kivitelben. A stílus és a kis történetek cselekménye a békebeli Kockásokban helyet kapó Pif és Herkules kalandjaira emlékeztet hasonló jellegű, kifejezetten kellemes poénjaival. Éles váltással ugorjunk át a Papp Imre által megalkotott Deveraux-ra, mely egy démonvadászattal foglalkozó kicsiny csapat viszontagságait mutatja be egy különösen szívós csápos békaizével. A tónusában némiképp a Hellboy-t idéző 24 oldalas sztori a rajzokat és a történetet tekintve felveszi a versenyt sok külföldi címmel is. Itt jegyezném meg, hogy a 5panels több alkotása (többek között ez is) elérhető nyomtatott formában is a monitor általi szemkifolyást nem preferáló olvasók és gyűjtők részére. Akut helyhiány miatt sajnos már nem tudom érdemben bemutatni az akciódús Bloodlustot, a zseniálisan jó poénokban bővelkedő Busó-járás sorozatot, illetve a Kis herceg szelidítési folyamatát sajátos módon újraértelmező Szelidíts meg Dmitry!-t, de így legalább mindenki saját maga bukkanhat rá a kedvenc sorozatára a tartalomban gazdagon bővelkedő oldalon.



http://5panels.kepregeny.net

eszgé

Sziasztok!

Eltelt egy hónap, de levélírás terén ismét vissza-fogtátok magatokat, ami annyiból jó, hogy a friss küldemények mellett azok is befértek, akik az előző számból kimaradtak az akkori áradat miatt. Karakterszámban ennek köszönhetően ismét túlteljesítünk, ezért nem is rabolnám a szavak helyét, jöjjön most hithű lovagtársam, rolmanus beköszöntője. Át is adom a szót… BG

Aloha!

Gábor valószínűleg valami komoly cuccra szokott rá, más ésszerű indokot nem tudok elképzelni, hogy adhatta az én kezembe ezt a rovatot. Nem baj, most már késő visszatáncolni, mindenki a markomban van! Miután mindenki túl van a szeptemberi depresszión – vége a nyárnak, megint jön a munka meg a suli –, remélhetőleg volt elég időtök kiélvezni az októberi játékdömping kezdetét.

Mi így tettünk, előző oldalainkon olvashattátok, hogy mi is a véleményünk, most pedig ti jöttök: ebben a hónapban igazán szárnyalt a kreativitásotok – az „Akárki szalámi"-tól kezdve a fitymaszűkületen keresztül mindenről volt szó, úgyhogy mondhatom, mélyvízbe dobtatok. Nu, de vágjunk is bele! rolmanus

Üdv!

Azokhoz is szeretnék szívesen szólni akik olyan történelmileg fontos szavakat használnak mint a „flame" meg „spoilerezés" *(Kedvenc szavaim. r)*, de nem szeretném a tüzet szítani, úgyhogy hagyjuk. Inkább én azon szoktam tűnődni, sokan feleslegesen kapják fel a vizet, meg nem saját gondolataikal dobálóznak, hogy ő is pont így gondolta meg minden. Sajnos úgy látszik elvan az felejtve, hogy a játékok - teljesen cím adástól elvonatkoztatva - arra az emberi jelenségre vonatkozik mely a gépe előtt ül és a jelenlegi helyzet az, hogy abban a pilanatban nem több mint 1db Játékos. ***(Bocs, de ebből most nem sokat értettem. Amúgy a spoiler mára a szakzsargon szava lett és mivel kifejező, nem látok problémát a használatában. BG)*** Nem kritikus, nem tesztelő, még csak nem is elkeseredet kényszer függő egyén. Miért ül le olyan játék elé amivel már fenntartásai vannak? Mondhatnám a kérdést, de inkább tegyük fel ezt: Miért nem szórakozni akar szegény? Ugye? *(Azzal sincs semmi baj, ha valaki kipróbál valamit, amiben nem biztos, aztán megformálja róla a véleményét, még akkor is, ha az negatív. A kritika nem feltétlenül fikázás, és ez azoknak az örömét sem kell, hogy elrontsa, akik élvezték a játékot. r)* Én tudom, hogy bemutató videókkal meg hasonlókkal bele lehet szaladni a nem kívánt helyzetekbe. Lehet az a baj, hogy a kakaós csigát a közepén kezdtük el enni és a széle már nem volt annyira puha. A puding próbája már nem az evés lett hanem a keverés meg a felhajtás körülötte.

Már a tehén se mindegy milyen színű. *(Kezdem elveszíteni a fonalat. r)* Ugye, meg mindenben a hibát keresni. ***(Nem KELL, de egy kritikának az a lényege, hogy leírjuk a rossz és jó tulajdonságot, attól függetlenül, hogy játékos vagy újságíró fogalmazza azt meg. Nincs ezzel gond, plusz egyetérteni sem muszáj ezekkel. BG)*** Nincs tökéletes játék és Bruce Willis is tévedett ugye az 5. elemben mikor a tökéletes nőt kereste.

Mert vizsgáljuk meg a 4 elemet elsőnek. Víz – szökőár, Tűz – futótűz, Szél – hurrikán, Föld – rengés, akkor az 5. Nő - ?. Tehát nincs tökéletes oké, elfogadom, de akkor mi van? Hát tökéletes szórakozás (hetero barátaimnak ismét NŐ - ?) ugye! Aki pedig nem így gondolja irány a net és szórakozzon ott, ha ehhez érzi magát stabilnak. *(Ööö, jó, de a videojátékok alapvetően termékek, amiket a játékosok vesznek meg. Ha nem tetszik nekik, nem találják kielégítőnek azt a szolgáltatást, amiért a kiadó nem is olyan kevés pénzt kér, nyugodtan adjanak ennek hangot. r)* Mert már az is baj ha sok a forgatókönyvi (skriptelt) jelenet. Engem már a Hearth of Darkness-ben sem zavart. Arról nem is beszélve, hogy a múltkori barátnőm is képes volt ilyenre pedig csak a fülébe kellett harapnom. Az állat! *(Elkeseredetten próbálom megfejteni, miképp következett az exbarátnőd a Heart of Darknessből. r)* ***(Én már régen elvesztettem a fonalat. BG)*** Másik téma amiről kérnék véleményt. Súlyos történelmi csapás ért engem mint nagy SEGA rajongót. De, ha most lenne gépe? Nézzük kiadott játékait: Bayonetta, Vanquish, jó Sonic játékok!!! - végre, Yakuza sorozat, Renegade Ops, érkező Alien, Mad World, Binary Domain. Ha ezek exkluzív játékok lennének most egy lehetséges SEGA gépen?

Akkor, hogy szerepelne vajon mind a játékok mind a gép. Elég erős lenne?

Ez érdekelne, vélemény? *(Nem hiszem, hogy a SEGA jelenleg meg tudna állni a lábán, mint konzolgyártó, a Dreamcasten talán még több erős exkluzív cím volt, aztán mégis belezuhant a PS2 által ásott sírba. Ráadásul tudtommal nemrég az európai részlegének nagy részét be is zárták a rossz anyagi helyzet miatt. r)* ***(véleményem hasonló, a Dreamcast is behalt sajnos, most sem lenne több esélyük. Kiemelem: sajnos. BG)*** Aztán aki nem érti mire gondoltam az első részben az nyugodtan hallgassa meg a Prosektura Akárki-szalámi című dalát.

Amiből idéznék végszónak: -Neked is jó ha szerzik örömöd, és ezt értsd ahogy akarod!!!

Üdvözlettel
Janinja régen Túlontúli

(Köszönjük a levelet! Nem mindent értettem, de majd meghallgatom a dalt, úgyis régen pörgött már nálam a Prosectura, valahol a Télapónál maradtam le. BG)

Helló!

(Isten hozott, helyezd magad kényelembe nálunk. BG)

A nyaram eddig kellemes eseményekből állt, de ez nem érdekel senkit, beszéljünk a gamekről! (Vagy a fitymaszűkületről, mert a hüvelygomba már unalmas.) *(Bocs, ezt még múlt hónapban kellett volna írnod, Krisz vagy Jedi imádott volna a fitymaszűkületről beszélni. r)* ***(Akkor írta, csak sajna nem fért be. De beszéljünk inkább a lányokról. BG)*** Eladtam az X360-at, és most egy PS2 vásárlását tervezem, ami szintén nem egyszerű feladat. Mivel én mindig pénzszűkében vagyok, ezért a lehető legolcsóbbat kerestem, találtam is egy hirdetést, ami mindössze 5k-ért kínált egy jó állítólag jó állapotú gépet. Fel is hívtam hát azon nyomban az illetőt, a vonal túlsó végén pedig egy kellemes női hang fogadott. Miután rákérdeztem, hogy nem facsavarral van-e összefogva kisasszonyunk leállított, és rákérdezett, mi a három kedvenc szavam? Kicsit meglepődtem, de azért válaszoltam: reminiszcencia, á*uszrózsa és pachycephalosaurus. Csak egy kattanást hallottam - mint kiderült, végig kellett volna olvasni a hirdetést, ugyanis az utolsó mondat szerint a gépet az eladó kizárólag egy általa kedvesnek ítélt embernek hajlandó odaadni. *(Csodálkozom, hogy az á*uszrózsa után nem voltál neki kedves. r)* ***(Nem értem én a nőket, ez felért egy romantikus vacsorával és egy órás udvarlással. BG)*** Na kösz. Második próbálkozásra valami boltból akartam rendelni, és a neten találtam is egyet szolid 10k-ért, amit megrendeltem telefonon, e-mailben, meg mindenben, ahogy csak lehet, amitől úgy megszeppentek, hogy inkább nem küldtek semmit. Na mindegy, egyszer veszek, ha beledöglök is! A csere oka? Legfőképp a pénz, azért PS2-re már olcsón megkapok majdnem mindent, egy kurrensgen konzolra pedig kell áldozni. *(Pedig 360-ra is akadnak régebbi játékok, amik fillérekért beszerezhetőek. r)* ***(Sőt fél év után már 5-6000 Forintért megszerezhetsz szinte bármit. BG)*** Bár nekem összességében amúgy is csalódás volt az x, de hozzá kell tegyem: se HDTV-m, se Live-om, pedig ezek szinte már alapkövetelmények. *(Hát igen. Remélem játékod azért volt hozzá. r)* ***(Hmmm, vélhetőleg kevésbé lenne csalódás a gép, ha minden meglenne mellé. Én csak a Battlefield 3 multijával és a Dark Souls-al elvoltam egy évig. BG)*** Persze sok játék van, ami tetszett, mint pl. Alan Wake, vagy Lost Planet, ami hardon kellően nehéz volt, és az extrémhez még én is kevés voltam, de a legtöbb beszerzett címet túlértékeltnek éreztem. A GoW sorozatból csak a második tetszett igazán, aztán a HL 2 annyiból volt jó, hogy nem 3-4 órás volt a játékideje, amúgy semmi extra, etc. ***(Jaja, GoW-ból szerintem is az a legjobb. BG)*** Persze én mindig is ilyen fanyalgó gyökér voltam, tehát szó nincs róla, hogy a régebbi címeket ne merném leszólni, de anyagi helyzetem lévén a PS2 tűnt a legjobb választásnak.

Mert hogy a wareztól hányok.

Pedantériám ilyen téren durva méreteket ölt, még attól is kiráz a hideg, ha egy játékhoz nincs kézikönyv. *(Látnál egy tok nélküli Preview kiadást. Hátborzongató! r)* ***(Pláne, hogy akkor még a debug gép cipelésére is fel lehet készülni. BG)*** Így most nem kell megint félévekre letennem a kontrollert, mert nem tudok játékot venni. Ha kiegészítem a dolgot mondjuk az olvasással - tényleg, megint bele kéne vágni a Neurománcba - és a filmezéssel, minden napra meglesz a kellő kulturális szórakozás, mondjuk az iskola redvás apparátusa úgyis leépíti az agyamat a redundáns marhaságaival. Huh, ez a levél kezd nagyon hosszú lenni, de sebaj, mostanság amúgy is egy oldalas irományok kapnak helyet. (Persze, ha azok jók - ez nem, de hát ultra posse nemo obligatur. [éljen a pszeudo intelligencia!]).Ki akartam még térni sok mindenre, teszem azt a Batmant övező hisztériára *(Azt inkább hagyjuk. Én már kaptam azért, hogy kifejtettem a véleményem! :) r)*, de erre már tényleg nincs hely, azonban egy szerintem zseniális viccet még beszúrok: - Pincér! Milyen köret jár a Batman menühöz? - A Dark Knight rizses. *(Egy ilyen jó levelet így tönkretenni :D r)*

Üdv, Dani (Soul)

(Szevasz Dani, gyere máskor is, de idővel szerezz be egy HD-tévét egy kurrens konzollal, mert megéri. BG)

Krisz kezét meg nem merem megkérni, mert két ujjal elporlasztja a kristályt a gyűrűről.

(Késő, ezt olvasva menyasszonyi ruhában indult meg a keresésedre, innen is sok boldogságot kívánok! BG)

Hello mindenki!

Először is előre bocs minden konzolmagazin írónak a következő kijelentésem miatt, de nekem a kedvenc tesztelőm, íróm; (dobpergés) Böjtös Gábor, de nem azért mert ismét ő lett a főszerkesztő és titokban állásajánlatot remélnék tőle *(Pedig nála ez bejön, én megdicsértem a haját és felkért, hogy én csináljam á Konzoltációt. r)* ***(Kösz rolmi, hogy kiteregeted a kulisszatitkokat, asszem' ez volt az utolsó Konzoltációd. Hé, mi az a kezedben? Ne, a baltával neee! BG)*** (de szép is lenne), hanem mert nagyon egybeesik a stílusunk a tekintetben, hogy mit várok el egy játék teszttől. Legyen tárgyilagos, fejtse ki azok pozitívumait, negatívumait, azt, hogy mennyire nehéz, mennyi idő alatt lehet kijátszani stb.. A Darksiders 2 tesztje nálam ütött, meghozta a kedvem a játékhoz, mondom ezt úgy, hogy a játék stílusa egyáltalán nem áll közel a szívemhez, mivel FPS párti vagyok, azon belül is a modern katonai FPS-ek a favoritjaim, de a Főszerkesztő tesztje, valahogy közel hozta hozzám a játékot. ***(Köszönöm és örülök, hogy sikerült beletalálni az ízlésedbe. BG)*** Szóval egy szó mint száz nekem ilyen egy jó teszt. A különvélemény rovat az meg valami isteni, rövid, tömör, velős. ***(Igyekszünk némi alternatívát szolgáltatni a vélemények terén, hogy jobban képben lehessetek. Úgy látszik, sikerrel, aminek szintén örülök. BG)*** Ami nem igazán tetszett a múlt havi számban az Szasa Sleeping Dogs tesztje! A felvetett és kifejtett gondolataival egyetértek, de a játékról nem igazán tudtam meg sok mindent, egy teszt nem arról szól, mint, amit ott kifejtett! Bocs ha megbántottalak, de ti mondtátok, hogy kritizáljunk! *(Szasa írta is, hogy valószínűleg nem fog tudni minden olvasónak olyat adni, ami tetszik, ellenben az szerintem kétségtelen, hogy olyat írt, amilyet máshol nem olvashattál. r)* ***(Bezony, Szasa ugyanúgy, ahogy én is, olyat szeretne nyújtani az olvasóknak, amit az online sajtónál nem találnak meg. Más stílusban teszi mindezt, de a visszajelzések alapján a tesztek között nagyon sikeres volt a Sleeping Dogs is. BG)*** Az újság tesztjei egyébként színvonalasak, nem fulladnak unalomba, olvastatják magukat, amihez gratulálok minden egyes cikkírónak! *(Kösz, a többiek nevében is. r)* ***(Szintúgy… és hálás vagyok, hogy egy ilyen remek csapattal tudok együtt dolgozni. Értem ezt mindenkire. BG)*** Kedvenc rovatom az összeesküvés elméletek, de szerintem, ahogy a legutóbbi számban, úgy továbbra is jó lenne ha nemcsak összeesküvésekről írnátok, hanem egyéb érdekességekről, mint ahogy tettétek a Péntek-13-mal kapcsolatban. Az összeesküvéses sztorik már lerágott csontok, azokkal eleget foglalkoztatok már! *(Ha jól tudom, ezzel a véleménnyel kisebbségben vagy. r)* ***(Babonákról bárhol olvashatsz, de a legtöbb helyen nem merik leírni a húzósabb információkat, amik akár igazak is lehetnek. Lehet, hülyeség, de én szeretném, ha legalább az olvasóink nem csak a tévéből informálódnának. BG)*** Nem kapcsolódik szorosan a havi konzoltációs témához, de kezdetben nem igazán tetszettek a Konzol magazinban a teszteknél a játékokból feltüntetett fényképek, túl kicsik és semmitmondóak voltak, ez azonban mára már megváltozott és az újságot lapozgatva, csak a fényképeket nézve is öröm tölti el szívemet! Kár, hogy megszűnt a gamer girl rovat, na ott voltak még nem MELLesleg jó képek! *(Muszáj volt kivenni, mert minden magazin lapjai összeragadtak. r)* ***(rolmi, te most miér' magadból indulsz ki? BG)*** (Most búcsúzom! Üdv mindenkinek és még sokáig legyetek a piacon, mert az internet nem tudja visszaadni, azt amit egy újság!

Tisztelettel! Egy nagy rajongótok: Farkas Tibi!

(Köszönjük, igyekszünk még nagyon sokáig az újságosok polcain tündökölni. r)

(Szívet melengető levél volt, köszönjük! BG)

A hónap levele

Sziasztok! ***(Hellobelló! BG)***

Örömmel láttam, hogy bekerült a levelem az újságba, így küldöm az újabb adag agymenést, meg némi

reagálást a kommentárjaitokra. Elsőként a fórumos téma, egy kicsit félresiklott talán a mondanivalóm, mert a lényege nem az akart lenni, hogy fórumon írtam, csak ebből bontottam ki a fejtegetést, de Krisz valamiért ezen mondatomra reagált. Nos nem, nem vagyok kommenthuszár, mert ebben a témában egyetértek Krisz álláspontjával, teljesen felesleges szélmalomharc, de ott és akkor kijött belőlem, hogy reagáljak.
(Krisz kevés kommentet ír, ám azok általában többkötetes kiadásban is megjelennek. r) ***(Nekem megvan a teljes gyűjtemény, de várom a keményfedeles Collector's Editiont is. BG)*** Amúgy igen sajnos a legtöbb fórum tele van önjelölt prókátorokkal, de néha valami fura perverzióból kifolyólag beleolvasok egy-egy olyan hír kommentjeibe, ahol sejthetőek a hozzászólások *(Te még a jobbik eset vagy, én még öntök egy kis olajat a tűzre, csak azért, hogy saját magamat szórakoztassam. Igen, én ennyire gonosz vagyok. r)* ***(rolmi, most mesélhetnék arról, hogy szoktál baltával kényszeríteni egy-egy tesztalany átadására, de félek a következményektől. BG)***, kicsit olyasmi mint amikor az ember nem tudja nem a karambol nyomait nézni, szerintem igen tanulságos szociológia tanulmányalap lenne korunk fórumélete, mint a fiatal generációk viselkedése, csak nem biztos, hogy örömmel olvasnánk az eredményét... *(Van ismerősöm, aki ebből írta a szakdolgozatát. r)* Számomra hihetetlen, hogy emberek mennyi energiát ölnek ilyen felesleges anonim másodéletre. Az is sajnálatos, hogy képmutatónak érezte Krisz a másolt játékos kommentemet, holott itt sem az volt a célom, hogy azt hozzam ki belőle, hogy jobb ember vagyok vagy lettem ettől, csak amolyan tanulságként, hogy igenis lehet a hozzáálláson változtatni és ahogy az ember felnő és felelőség teljesebb jobban meg tudja válogatni a dolgokat.
(Nem kell magadra venni, mindenkinek van rossz napja. Krisznek például mindig akkor, mikor válaszolt a levelekre. r) ***(Nehéz napokon volt túl, mindenkivel előfordul, nem kell annyira komolyan venni. BG)***
Én például előrendelni nem szoktam játékot szinte soha, megvárom a kritikákat, megnézek pár játékmenet videót és az alapján döntök a vásárlás mellett
(Én is inkább várok, kivéve ha valami nagy előrendelői akció van. r), tájékozódom és döntök. Van amit megjelenéskor megveszek de van amit használtam vettem vagy csökkentet áron. (Amit előrendeltem ott már volt egy szám a cím után szóval nem zsákbamacskát vettem).
Tehát ismételten a problémám alapvetően nem az, ha valakinek nincs pénze megvenni a játékokat, mert valóban drágák, csak az a tény zavar, mikor mások több éves munkáját pocskondiázzák olyanok akik 10 percet játszottak a tört verzióval. (Hogy a kocsis példánál maradjunk, azért az is pofátlanság lenne, ha valaki a lopott luxusautót szidná a fórumon, hogy milyen pocsék).
Persze azon megjegyzésében igaza van Krisznek, hogy a másik oldal jogai nem igazán vannak képviselve, amikor a tizenéves a marketinghadjárat hatására megveszi a toronyórát lánccal ígérő produktumot, hogy aztán kiderüljön minden ígéretről a valótlanságuk.
Ezért is várom meg én is a kritikákat, persze megfelelő fenntartással kezelve, mert azért az ember saját preferenciái és ízlése más lehet, mint a kritikusé, vagy a tömegeké. (Én például inkább single player párti vagyok, így inkább ez számít nálam, mert a multiba túl sok időt kell beleölni és sajnálom rá az időt, meg nem mondok le egyéb dolgaimról). Ami ugye még érdekes szitu a használt játékok, én személy szerint a csak single player játékoknál elítélendő dolognak tartom az ez elleni lépéseket (Arkham City Catwoman DLC ugye), és azért inkorrekt mert nem a kalózokat szívatják hanem a kisebb pénzű játékost aki azért megveszi eredetiben, de a multiplayer más tészta ott az online pass egy elfogadható megoldás de azért némi fenntartásom van: Mert ugye, hogy kipróbáljuk a multit meg kell venni és mi van, ha már senki sem játssza vagy nem jön be és 10 perc után többé bele sem vágunk? *(Általában szokott lenni három napos próbaidő is. r)* Értem én, hogy a szerverek fenntartása költséges és a kiadókat itt valóban anyagilag érinti ha ugyanazzal a játékkal már a 3. tulaj játszik 1 éven belül és elvárják a szervereket és online szolgáltatásokat de a kiadó csak az 1. eladás után lát pénzt. Én megoldásnak erre a Gotham City Impostors trial verzióját vezetném be általánosan, azaz 30-45 perc ingyenes próbajáték (és tényleges játék a meccskeresési idő nem ér!!!) és utána, ha tetszett és van élet, akkor lehet venni online pass-t.
Hogy még picit előhozzam a BF3-at annak kapcsán kicsit elgondolkodtam a grafikaorientáltságon.
Mint említettem inkább egyjátékos módokkal szórakozom, és hát az nem volt a BF erőssége és itt van, ami ellentmondás: Ugye mindenhol ezt hordják körbe, mint a véres kardot, hogy a PC-s verzió mennyivel szebb és jobb, mint a konzolos, most őszintén valóban jobb egy jellegtelen és semmitmondó kampány attól, hogy nagyobb a felbontás és van élsimítás? *(Nem, de sokaknak nagyon sokat nyom az élményben a megjelenítés, és az az igazság, hogy a BF3 tényleg szebb PC-n. r)* ***(Szerintem a BF3 konzolon is gyönyörű. Ami a PC-s verzió mellett szól, az a pályákon résztvevők száma. De az durván. BG)*** (Mintha az Álom.Net című rettenetet Blu-Ray lemezen néznéd DVD helyett attól még ugyanúgy elhalnak az agysejtjeid tőle) Teljesen szubjektíven nekem összhatására a MW3 jobban tetszett, sokkal hangulatosabb és bele élősebb pályákkal dolgoztak, persze azt elismerve, hogy technikai oldalról nyílván a Frostbite 2 motor sokkal többet tud. Épp most vittem végig a Singularity-t és rettentő mód élveztem, érdekes jó atmoszférával dolgozó játék, bele tudja élni magát az ember, ahogy olvasgatja az ott folyó kísérleteket (a konyhán talált jegyzet, amiből kiderül, hogy a gyerekek tesztcsoportokként működtek brr..), pedig grafikailag elég elmaradott volt, szóval ez az egész grafika téma túl van lihegve, annak ellenére, hogy persze egy elvárható minimum szintet azért hozzon a játék, én sem akarok kockaautós játékokat. Itt egy újabb megjegyzés, régen imádtam a Carmageddon című játékot, a debil hangulatát, de itt ismét a kérdés, akkor is olyan szórakoztató volna, ha teljesen realisztikusan csinálnák meg, hol van az a határ, amikor már nem szórakoztató a látvány? (Persze még nem tartunk ott.) *(A mai napig nem tudom, hogy a Carmageddon hogyan ment át a korhatár-besoroláson. Ha még realisztikusabb lett volna, akkor már tuti kitiltják mindenhonnan. r)*
Más téma. Valamelyik nap ismét egy fórum kommentjeit néztem (megint olyan hangulatom volt J, mint amikor az embernek kedve támad egy jó kis trash horrorhoz, kérdezzétek meg erről Böjtit, sok filmet a Fangória miatt néztem meg annó) és az EA-t szidták, hogy mennyire tönkretesz minden sorozatot, ahogy hozzájuk kerül és itt felsorolták a Mass Effect, Medal of Honor, Crysis, Need for Speed stb. Na a gondom itt kezdődik, elsőként ebből csak 1 talált a ME a többit az első rész óta ők adják ki. És ismét csak egy kicsit érdemes elgondolkodni ez üzlet, az EA pedig abból él mennyi játékot adnak el. Felsorolnék pár címet: Alice Madness Returns, Shadows of the Damned, Brütal Legend, Bulletstorm, MIrror's Edge (Közös nevező: új IP, EA kiadás, bukás). Ismét pár cím: FIFA 12, Need for Speed Hot Pursuit, Battlefield 3, Madden 12, Sims 3 (A közös nevező: bejáratott név, EA kiadás, siker).
Akkor ismételjük meg a játékkiadás üzlet, és a kiadó az eladott játékok alapján dönt az újabb fejlesztésekről, szóval ez jusson eszünkbe amikor köpködjük a kiadókat amiatt, hogy nincsenek új ötletek, az EA megpróbálta és az üzleti jelentések mást mondanak, mint a fórumok névtelen hangadói. Az pedig, hogy a kiadó merre visz el egy szériát az ő és a stúdió dolga, ahogy Jedieco is írta a Star Wars-nál, ez Lucas meséje ha ő azt mondja így történt, akkor így történt.
Persze nem kell, hogy tetsszen nekünk és megvegyük, de azért még nem ők az ős gonosz, akik az apokalipszis eljövetelét készítik elő titokban. Félreértés ne essék, nem játékkiadónál dolgozom és tisztában vagyok azzal is, hogy ők nem az én érdekeimet nézik elsősorban, de mindenkinek nem lehet megfelelni és persze sok példa van arra is, hogy a stúdiós felmérések miatt kényszerítenek rá bizonyos dolgokat a fejlesztőkre.
De azért abban sem legyünk biztosak, hogy annyira jó lenne nekünk, ha néhány designer vagy stúdió szabadon ámokfuthatna, nem árt azért ha valaki rendszabályozza az elborult ötleteket néha.
Mostanában sokat cikkeznek az új konzolokról és, hogy már ideje lenne, de igazából nem igazán tudom mit hozhat az erősebb hardver miatti szebb grafikán kívül és az pedig önmagában nem tesz jóvá egy játékot.
(Nem, de sokaknak erre van igényük, és ha az egyik gyártó kijön az új géppel, a másiknak sem szabad lesnie. r) Szóval véleményem szerint kicsit még jó is volt ez a hosszabb ciklus, mert a szép grafika utáni eufória után a fejlesztőknek már többet kellett teljesíteni.
Én igazából nem is igazán a HD grafikát emelném ki, hanem a játékok felhasználó barátiabbá tételét és a játékmechanikák finomodását, az irányítás kezelhetőbbé tételét. Persze erre sokan mondják, hogy a játékok a sok nem hardcore gamer miatt lett ilyen de én igenis pozitívan értékelek sok változást, és mivel egyrészt nem vagyok szuperjátékos sem időmilliomos én személy szerint örömmel veszem ha a játék kevésbé direkten szívat és inkább kellemes kikapcsolódás mint idegbaj okozója. Én nem hiszem, hogy szégyellnivaló, ha valaki nem a legnehezebb szinten tolja a játékokat, amúgy is kiver a víz a 3 óra alatt meghalás nélkül vittem végig csukott szemmel a legnehezebb szinten és nem is volt nehéz hozzászólásoktól. *(Amióta egyre jobban stresszel a melóm, én is azon kapom magam, hogy egyre ritkábban döntök a nehezebb fokozat mellett, mert már elég volt az idegbajból. r)* Én is néha vetemedem ilyenekre (MW Veteran fokozat), de én bizony megküzdöm egy-egy mentési pontig, de pont



ez a szépsége ennek.
Valamint szerintem sokan lebecsülik, hogy nem minden a grafika, a Rage vagy a Halo 3 azért emlékezetes nekem mert az AI fantasztikus volt. (Halo 3-nál az volt a fura tapasztalatom, hogy nehezebb fokozaton picit könnyebb a játék mert a várható reakciók miatt jobban tudsz reagálni mint a lebutított így kiszámíthatatlan könnyű fokozaton, persze nem Legendary fokozatról beszélek az azért már érezhetően durvított, a legemlékezetesebb: egy lopott Covenant tankkal épp a bejáratot őrző löveget és brute osztagot támadtam be, szépen kilőve őket a védőfalak mögött, aztán mikor már csak 1 maradt nekibátorodva kiszálltam befejezni, rohantam hátra de sehol nem láttam, na mondom irány vissza a tank, de amint nyílt terepre értem az egy szem brute kilőtt a tankkal, amit közben elfoglalt én meg bambán bámultam a töltőképernyőt). Az új ötletek kapcsán többen hangoztatják miért nem lehet II. vh-ús FPS-ben németekkel lenni. Nos ugye van a nyílván való ok, hogy azért elég fura érzés lenne szerintem még így játékban is a dolog, mert ugye tudjuk milyen okért harcoltak noha persze az egyszeri német katona csak a parancsot követte és a hazáját szolgálta. És nem hinném, hogy bármelyik kiadó szeretne egy ilyen játék miatt a bulvármédia kedvelt célpontjává lenni, mert anyagilag nem lenne kifizetődő plusz szerintem ízléstelen is lenne. (Azért nem ugyanaz, mint a Birodalom oldalán harcolni egy Star Wars játékban). Ez az érzelmi ok, de gondoljuk végig, most konkrétan mi változna ettől egy COD-ban? Ahol eddig támadtunk most védekeznénk és vica versa mert a csaták és események ugyanazok szóval nem értem milyen radikális változást várnak ettől a téma támogatói, mert még a mások a fegyverek sem szempont én eddig minden játékot MP40-el vittem végig amit az első alkalommal elvettem egy némettől. Plusz ha reálisan nézzük, a háború elején csupa lerohanós területfoglalás volt német részről aztán pedig a sok védekezés
(És én személy szerint rühellem a védekezős szitukat, ugye ismerjük, foglald el a házat, aztán megjelenik a stopper és védd x percig a támadóktól ezek inkább frusztrálóak számomra de belefér változatosságképp 1-1 ilyen is).
Na most ennyi, legközelebb folyt köv. *(Legközelebb írj egy kicsit többet, és akkor mást már be se teszünk! :) r)*

Üdv
István

(Ez nem semmi hosszú volt, köszönjük a levelet! BG)



No gyerekek, ennyi volt erre a hónapra, ezúttal gyakorlatilag cikkhosszúságú levelekkel töltöttétek tele a rovatot, de ez nem is baj, nyugodtan szárnyaljon a kreativitásotok jövő hónapban is, amikor témánk a videojátékos ipar pénzügyi nehézségeinek egységes problémája, illetve annak kiegyensúlyozatlan kihatása a vevőszférára. Ööö, na jó, hagyjuk, ezt még én se értem, írjatok, amiről akartok! Határidő: november 5. (a cím pedig a szokásos: konzoltacio@konzol.eu). Sziasztok!

rolmanus
és
Böjtös Gábor

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

FŐSZERKESZTŐ
BÖJTÖS GÁBOR / bojtosgabor@konzol.eu

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

AKTUÁLIS SZÁMUNK ÍRÓI:
BÖJTÖS GÁBOR, DUKE, DZSEK, ESZGÉ, FOXHOUND, GYURICZA PÉTER, HASILLÓ GYÖRGY, HPETI, JEDIECO, KEVINY, KRISZ, MARTIN, PETÚNIA, PICACHU, ROLMANUS, SZASA, VERES MIKI

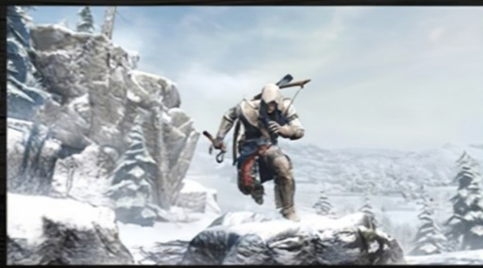
HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

NOVEMBER KÖZEPÉTŐL



Assassin's Creed 3
Sokat kellett rá várni, de az előzetes információk alapján bőven megérte – október legvégétől már játékosok milliói merülhetnek el az amerikai függetlenségi háború intrikáiban és kalandjaiban.
A nagyszabású sztori továbbszövése a garancia arra, hogy a jelenlegi generáció egyik nagyágyúja ezúttal sem hagyja cserben a rajongókat: rengeteg új lehetőség, új fegyverek és eszközök, vagy éppen a missziókban való sikerességünket befolyásoló tényezők, mindez ráadásul káprázatos látványvilággal társul.
A megjelenéskor az elsők között szeretnénk lenni a sorban, hogy kipróbáljuk, azután pedig informálhassunk benneteket.



Medal of Honor: Warfighter
Az év végi háború kezdetét veszi – először az EA üdvöskéje teszi látogatását a gépeinken, hogy továbbvigye azt, amit a 2010-es, megreformált MoH elkezdett.
Az előzetes bemutatók alapján ez a program is a korábbi Battlefieldesebb irányt képviseli, megspékelve azt egy (remélhetőleg) talán még kiforrottabb multiplayerrel (a sniperes kasztot kicsit gyengítsék az előzményhez képest és akkor rendben leszünk) – így állítva komoly konkurenciát a minden évben óramű pontossággal érkező Call of Duty-szériával szemben. Az összecsapás ezúttal is elkerülhetetlen, ám ebből a gigászi megmérettetésből mi csak nyertesként kerülhetünk ki.



LEGO Lord of the Rings
Miközben számba vesszük, hogy mit lehetne még feldolgozni a LEGO-sorozatban (Pókember, X-Men, Nickelodeon Dance és Kémkölykök…), el sem jutunk a lista végére, máris beállít a legfrissebb alkotás, avagy A Gyűrűk Ura adaptációja, amelynél minden fontosabb eseményt újraélhetünk az összerakós játék kicsit bárgyú, ám mégis nagyon szerethető világában. Újra az irányításunk alá kerülhet Frodó, Gandalf, illetve a teljes csapat a filmsorozatból, ami előreláthatólag kellemes és mókás kis kalandnak ígérkezik – az utóbbi években egyre csak csiszolgatták a sorozat elemeit, ezért joggal várjuk el a maximumot.



Need For Speed: Most Wanted
Benzingőz, motorzúgás, szervezetünkben az adrenalint a maximumra tornászó üldözések, amelyeknél a rendőrök szinte már a hátunkban lihegnek. Amennyiben kijön egy új Need For Speed-epizód, már tudjuk, hogy mire számítsunk, és nincs ez másképp a Criterion fejlesztette legújabb résznél sem. Némi Burnoutos hatás előre elkönyvelhető, ám emellett is azt kapjuk majd, ami miatt a patinás franchise rajongói minden alkalommal kitartanak az aktuális program mellett: őrült hajsza a virtuális versenypályákon, amik természetesen ezúttal is városi színtereken alakulnak majd ki. Ha árkádos hajszára vágysz, jobbat keresve sem találhatsz.

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- **10** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- **9** Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- **8** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- **7** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- **6** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- **5** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- **4** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- **3** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- **2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- **1** Mi se értjük, miért tettük be…

A Konzol Magazin a TE magazinod!

Mostantól lehetőséged nyílik arra, hogy részt vegyél a Konzol Magazin elkészítésében, ezt pedig kétféle módon is megteheted:

1. Írj 4000-4500 karakterben (Word, Times New Roman) egy viszonylag friss (maximum fél éves) játékról, amit mi már teszteltünk a magazinban, hogy az nyomtatásban is megjelenhessen.
Minden hónapban egyetlen teszt, avagy a legjobb cikk kerülhet be az Olvasói szemmel-rovatba, amit ugyanúgy betördelünk, mint a többi, „hivatalos" irományt, emellett pedig a szerencsés kiválasztott ajándékba kapja azt a számot, amelyben az általa írt teszt megjelent.
Határidő: minden hónap 10-én zárjuk az aktuális beérkezések átolvasását.

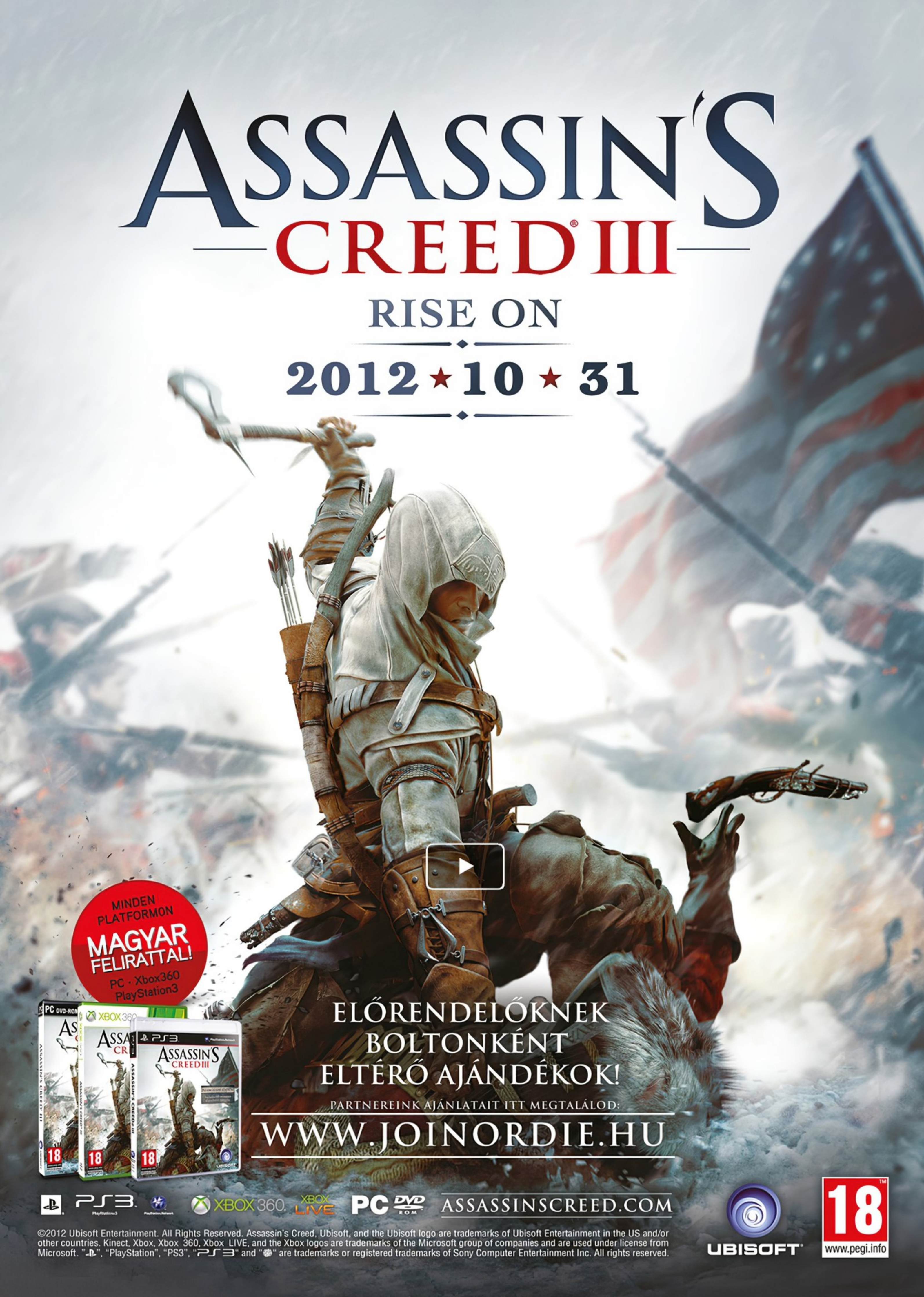
2. Készíts egy egyedi és sajátos címlapot a Konzol Magazinhoz!
Nincs megkötés, mindösszesen annyi, hogy videojátékos téma szerepeljen azon, a leadott anyag pedig valamilyen képformátumban legyen (TIF, JPEG, PNG, PSD).
A legjobb címlap kikerülhet a novemberi számunk hátsó borítójára, ráadásul a szerencsés nyertes egy teljes évig ajándékba kapja majd a Konzol Magazint.
Határidő: 2012. november 4.

Beküldési cím: info@konzol.eu

Vegyél részt TE is a Konzol Magazin életében és készítésében!
Amennyiben szeretnéd, gyere fel honlapunkra (www.konzol.eu), beszélgess a többi olvasóval, kérdezd az íróinkat, blogolj – érezd otthon magad a játékosok között.

Egy hobbi, egy közösség, egy magazin!

Konzol Magazin



ASSASSIN'S
CREED III
RISE ON
2012 ★ 10 ★ 31
MINDEN PLATFORMON
MAGYAR FELIRATTAL!
PC · Xbox360
PlayStation3
ELŐRENDELŐKNEK
BOLTONKÉNT
ELTÉRŐ AJÁNDÉKOK!
PARTNEREINK AJÁNLATAIT ITT MEGTALÁLOD:
WWW.JOINORDIE.HU
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
ASSASSINSCREED.COM
UBISOFT
18
www.pegi.info
©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.